TOP SECRET 5

CENA 9000

MAGAZYN FANÓW GIER KOMPUTEROWYCH

CZERWIEC/LIPIEC '91 (3/91)

SUPER KONKURS

BATTLE MASTER
F-19 STEALTH
FRED
LOOM
MÓZGPROCESOR
POLICE QUEST II
I INNE

TOTAL KASHANNA

Towarzyszki i Towarzysze. Top Secret nr 5 uważam za otwarty!

Oj nazbierało, nazbierało nam się tych materiałów. Redakcja powiększa się szybko, głównie w celu zaspokojenia dyszących z pożądania autorów listów do nas, oraz w celu pisania o grach — coraz więcej, lepiej, wyżej, szybciej. Poza tym — UWAGA — zamierzamy wejść w cykl miesięczny wydawania TS, jeśli oczywiście uznacie to za stosowne. Tak czy inaczej, nie będzie to możliwe przed końcem tego roku, więc jest czas na zebranie opinii.

W tym numerze — specjalnie i okazjonalnie — większość opisów typu solution (kawa na ławę). Narzekaliście na legendy, na traktowanie gier z góry — proponujemy więc czyste żywe mięso — wszystko co wiemy, razem z klawiszami, tabelkami, skrótowymi mapkami itp. Jeśli uznacie, że w tym kierunku powinien iść TS — Aye, aye, sir.

Niestety, już słyszę racje Atarowców i czytam wyroki na siebie (MP), gdyż nie udało się dopaść tak wielu gier na małe Atari, jak zwykle. Niestety, świat idzie w kierunku szesnastobitowców również w grach, więc sami rozumiecie... Grać na pececie a grać na Spectrum to nie to samo... Wystarczy mieć 50 gier z istniejących ok. 400, by bawić się do upadłego. Poza tym skończyć grę na PC to nie jak zjeść obiad — tu potrzeba czasem miesięcy!!!

Komputery osmiobitowe zostaną w końcu wyparte, lecz na razie trzymają się mocno. Nie zaprzestajemy pisania o grach na nie, po prostu rozszerzamy pole działania, może trochę zbyt mocno przeważając w tym jednym numerze.

Powracając do treści — oprócz jak zawsze wspaniałych rozwikłań, rozwiązań recept — skręcające kiszki Supery, Teczka Tajniaka, Lista Przebojów itp.

W celu usystematyzowania przepływu wiadomości typu SOS, High Score oraz prenumeraty, przygotowaliśmy specjalne kupony-pocztówki. Od dnia dzisiejszego nie przyjmujemy SOS-ów i High Score w inny sposób niż na kuponach. Można je kserować, wycinać, wydzierać i wygryzać — wedle uznania.

I w tym numerze konkurs, w którym do wygrania jest dwadzieścia joysticków Quickjoy.

Opis F-15 spadł znowu, może uda się następnym razem... Mamy za to dwa inne symulatory, rozpoczęliśmy mini-cykl opisów gier Sierry. W następnym numerze znowu duuuuużo atrakcji, a w tym mały reportaż, jak powstaje TS.

Niech się święci Piąty Top Secret!

Redakcja

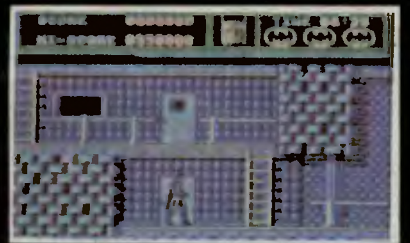
DROŻSZY

ALE

TOP

SECRET

MENU



RUBRYKI

INDEX



Redaktor Naczelny
Marcin Przasnyski
Sekretarz Redakcji
Waldemar Nawak
Zespół Redakcyjny
Andrzej G. Baciński, Jr
Łukasz Czekajewski
Lech Kalwas
Rafał Kinowski
Andrzej Kisiel
Karol Klepacz
Piotr Kas
Konrad Olszewski
Marek Werstak - RFN
Opracowanie Graficzne
Małgorzata Daraczyńska
Grafika
Piotr Chodorek
Waldemar Nowak
Beata Znamirowska
Zdjęcia
Leopold Dzikowski
Skład i druk
PZG w Ciechonowie
Fotoskład
Hanna Geryszewska
Montaż
Grażyna Ostaszewska
Korekta
Maria Krajewsko
Teresa Rutkowska

Wydawca
Spółdzielnia 'Bajtek'
00-687 Warszawa
ul. Wspólna 61

Kontakt z zespołem
Środa 14.00 - 16.00
☎ 21-12-05

Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń.
Materiałów nie zamówionych nie zwracamy.

Nakład 107 000 egz. Numer zlecenia

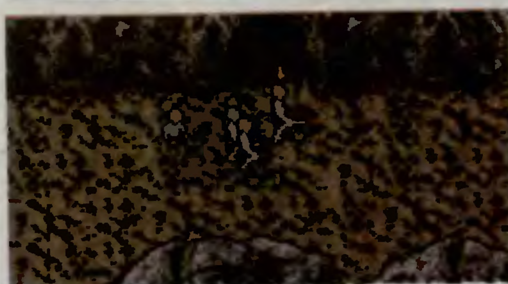


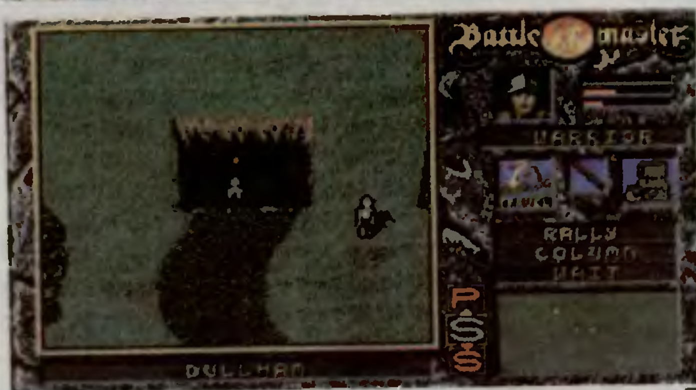
1


2



3


4



5



6


8

1. Górna część ekranu wyboru opcji i sterowania klawiaturą.
2. Ekran kontroli kondycji i stanu uzbrojenia bohatera gry i towarzyszącego mu oddziału.
3. Ekran werbunku najemników i opłacania wojnej drogi nie zawsze jest do dyspozycji.
4. W zespole łatwiej o zwycięstwo.
5. Nie zawsze warto korzystać z wygodnej drogi.
6. Mapa baśniowej krainy BATTLE MASTER.
7. Kąpiel w wodzie zawsze kończy napis „game over".
8. Poszukując żywności, broni i magicznych przedmiotów warto penetrować zabudowania i podziemia.


7

Las Dullham był odległy zaledwie o kilka rzutów oszczepem. Nisko płynące chmury o barwie ołowiu przewalały się ponad pióropuszami drzewiastych paproci. Z wolna zapadał zmierzch. Było gorąco i parno. Wojownicy w skórzanych półpancerzach mieli twarze i ramiona błyszczące od potu. Pod ich stopami uginała się bagnista łąka. Na czele oddziału szedł wysoki jasnowłosy rycerz w srebrzystej kolczudze z długim obosiecznym mieczem w ręku. Pośród pobliskich zarośli przemykały się przyczajone sylwetki orków o połyskujących czerwono ślepiach. Ponad oddziałem śmigały raz po raz pierzaste strzały słane przez ukryte w kępach olch poczwarne karły. Na odległych wzgórzach Axehead Hill wysoko wzbijały się podświetlone dymy sygnałowych ognisk.

Jasnowłosy rycerz zatrzymał się pośrodku podmokłej polany przy wielkim obumarłym drzewie. Oddział natychmiast przystanął formując kolisty szyk obronny. Dalsza droga do Trollford wiodła przez oblany wodami przesmyk przegrodzony dwoma wbitymi w ziemię skrzyżowanymi włóczniami. Na ich ostrzach tkwiły zatknięte głowy dwóch zaginionych zwiadowców oddziału.

Raptem leśny zgiełk w jednej chwili umilkł i zapadła cisza. Jasnowłosy rycerz począł niespokojnie wypatrywać. Od strony Axehead Hill z wylotów skalistych wąwozów zaczęły wysypywać się jak rozerwane paciorki naszyjnika błękitne, rozmazane ruchem sylwetki. Szybko przybliżały się, ogromniały w oczach. Słychać było potężniejący szum błoniastych skrzydeł. Były to drapieżne ważki giganty. Kierowały się do ataku na oddział. Równocześnie z zarośli poczęli wysypywać się krwiożerczy orkowie.

Jasnowłosy rycerz rzucił krótki rozkaz. Na pierwszą linię szyku wysunęli się wojownicy z mieczami. Uderzyli z impetem na hordę orków. Pod ich osłoną w drugiej linii napięli cięciwy łucznicy i poczęli szyć strzałami w atakujące z góry błękitne ważki. Rozpętała się zacięta walka. Z obydwu stron wykruszały się szeregi walczących jednak powoli górę w niej poczęli brać ludzie...

Jest to zaledwie niewielki ułamek setek barwnych scen gry **Battle Master**, jednego z najnowszych produktów softwarowej firmy **P.S.S.** Gra ta od kilku już miesięcy nie

Battle



schodzi z czołowych miejsc list przebojów zachodnioeuropejskich pism komputerowych.

Battle Master jest hybrydą gry strategiczno-zręcznościowej, której założenia można porównywać zarówno z Dungeon Master jak i z Bloodwych. Adresowana jest głównie do nastolatków, ale również do tych wszystkich, którzy z mieczem w ręku pragną przebijać się do gniazda zła poprzez baśniowe krajobrazy królestwa orków, karłów i elfów.

Grafika gry w zasadzie zadowala. Uzyskała ona na listach przebojów 71 na 100, choć ogólna ocena gry jest wyższa i liczy 77 puntków.

Założenia programu są dość szablonowe. Wcielasz się w rolę bohatera wyruszającego na podbój królestwa zawładniętego przez ciemne moce. Wybór herosów jest duży: od rycerzy, poprzez kupców i złodziei, aż do czarowników. Jednakże z równym powodzeniem możesz wybrać postać z bogatej galerii orek, karłów lub elfów, by walczyć przeciwko dobru. Umożliwia ci to górna część startowego menu opcji. Dolny fragment zawiera rysunek klawiatury twojego komputera. Ta właśnie część menu służy do wygodnego zdefiniowania klawiszy sterowania grą w przypadku, jeśli postanowiłeś oszczędzać swoją wyałużoną mysz.

Ekran opcji służący między innymi do karmienia żywnością zarówno bohatera jak i oddziału nosi nazwę **INVENTORY**. Jest on wywoływany ikoną symbolizującą skarby. Na ekranie tym możesz poza tym dokonać szczegółowego przeglądu: broni, zbroi, pożywienia i innych przedmiotów. Dysponowanie nimi zależy tylko od ciebie — do tego masz zespół czterech ikon symbolizujących wybór podręcznego uzbrojenia, konsumpcję jak i przepadek przedmiotu. Na ekranie tym możesz ponadto odczytać posiadaną ilość złotych monet oraz kondycję fizyczną pokazaną w punktach, w stosunku do wartości maksymalnej dla danego etapu.

Kolejny ekran nosi nazwę **PARLEZ** i jest uruchamiany ikoną o tej samej nazwie. Umożliwia on odpłatne werbowanie wojowników do twojego oddziału oraz zakup wolnego przejścia do następnego etapu gry bez walki. Niestety — ten zespół opcji rzadko bywa dostępny. Korzystając z **FREE PASSAGE** trzeba pamiętać, że nie zdobywamy wtedy potrzebnych zapasów żywności i złota.

Wykorzystując opcję **BUY TROOPS** do werbunku wojowników dobrze jest pamiętać, że zbyt wielka ich liczba sprawia kłopot. Jednakże przejście przez niektóre etapy jest wręcz niemożliwe bez dysponowania odpowiednim oddziałem.

Grę zaczynasz w **Axehead Hill**, gdzie przy użyciu miecza musisz rozprawić się z hordą orków. Czynisz to zarówno na terenie otwartym jak i w podziemnych siedzibach tych zielonoskórych bestii. Na tym etapie gry dobrze jest szanować swe siły i starać się wybić część orkow szelając do nich z łuku poprzez rzekę.

Zwycięskie rozstrzygnięcie w **Axehead Hill** zakwalifikuje cię do kolejnego etapu zmagań, którym może być opanowanie **Dullham** lub **Dorina Delve**. Ja wskazaniem strzałki i ikoną **TRAVEL** wybrałem **Dullham**, po rozgromieniu którego program dopuścił mnie do **Trollford**. Kolejne zwycięstwo umożliwiają boje w **Dullmouth**.

W każdym z etapów gry miej szeroko otwarte oczy i zbieraj w opanowanych przez siebie miejscach broń, złoto, a nade wszystko żywność. Spożywanie tej ostatniej przysporzy ci traconych w walce sił, co jest podstawowym warunkiem przetrwania w grze. W jej trakcie nagrywaj na czysty, sformatowany dysk każdy etap. Nieustannie kontroluj stan swoich sił przez wybranie ekranu **INVENTORY.** Pobieżną kontrolę twej kondycji możesz również dokonywać na ekranie głównym, poprzez obserwację długości czerwonych linii pod wizerunkiem bohatera. W razie większej utraty sił w walce bezlitośnie przerywaj spacją akcję gry i uzupełniaj siły pożywieniem, aż do maksymalnej wartości punktów dostępnych w każdym z etapów.

Uprzedzam, że niekiedy operacja ta nie wystarcza i zostajesz pokonany przez wyjątkowo silnego przeciwnika lub kilku przeciwników naraz. W związku z tym staraj się likwidować swoich wrogów na odległość.

Zwycięstwo w początkowych etapach gry nie sprawia większego problemu. Stopień trudności walki wzrasta nieznacznie w czasie zdobywania **The Lonely Isle Iron Home I Maggots Pitt.** Jednak już po zwycięstwie w **Dale River I Ridge Blind** oraz dojściu do **Wind Pass** zaczynają się pierwsze kłopoty. Program zmusza do obmyślania taktyki walki odmiennej dla każdego etapu.

Po dojściu do **The Black Hills** i **The Blood Waste** już wiesz, że nie należy zbyt głęboko zapuszczać się w gęste lasy. Wejście w pętlę przestrzenną to nic miłego. Nie należy także beztrosko korzystać z wygodnych dróg, bo często kryją one zapadnie. Nabędziesz ponadto doświadczenie w penetracji jaskiń tak, aby wyjście z nich nie wymagało resetowania gry.

Po zdobyciu **Marsh Port the Screming Wiios Wetwych** i dojściu do **The Sorcerers Isle** nabierzesz respektu dla rosnącej odporności twoich przeciwników na ciosy. Jednocześnie program zaimponuje ci różnorodnością krajobrazów i scenerii.

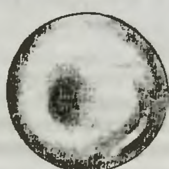
Kiedy miniesz **Westhaven Whispering Degp** i **Brown Megea Demense**, jeszcze nie przypuszczasz jaka przeprawa czeka cię w **Black Gorge Bowela**. Aby zwyciężyć musisz kolejno wywabiać i likwidować przeciwników. Kiedy dojdziesz do wielkiego prostokątnego głazu musisz przesunąć go, aby otworzyć przeprawę przez bagna do dalszej walki. Potem skalnym przesmykiem trzeba przejść do siedliska pająków i stosować dalej taktykę starć w pojedynkę.

Kiedy osiągniesz **Heils Gate** nie licz, że program da ci odetchnąć. Jeśli po krwawych bojach dojdziesz do **Hells Kitchen**, przejdź natychmiast na sam dół ekranu i ukryj się za górniczym wagonikiem. Stąd likwiduj kolejno wszystkich orków. Następnie po wąskiej kładce przejdź poprzez morze płomieni i zgładź skorpiona broniącego dostępu do klucza w ognistej komorze. Kluczem tym otwórz ogromną kratę zamykającą dostęp do podziemi.

Kiedy zwyciężysz w **Norholme** awansujesz do **Mount Fang**. Tam zdobędziesz diamentową gwiazdę; przybliżysz się znacznie do wieży. Po zwycięstwie w **Norholme** ogarną cię wątpliwości, czy wybrałeś właściwą drogę do celu. Mam nadzieję, że na to pytanie odpowiesz już sobie sam

RESET

Firma: P.S.S.
Rok produkcji: 1990
Komputer: Atari ST, Amiga


master

FIRMY

Mindscape
3444 Dundee Road
Northbrook. IL 60062

Muse Soft.
5 West Ridgeville Blvd
Mount Airy, MD 21771

New World Computing
PO Box 7286
Mountain View, CA 94043

Nintendo
4820 150th Ave N.E.
Redmond, WA 98052

Omnitrend
PO Box 733
West Simsbury, CT 06092

Origin Systems
136 Harvey Road
Suite B
Londonderry, NH 03053

Paragon Soft.
600 Rugh St
Suite A
Greensburg, PA 15601

PBI Soft.
1163 Triton Drive
Foster City, CA 94404

Polarwsre/Penguin
1055 Paramount Pkwy
Suite A
Batavia, IL 60510

Psygnosis
PO Box 483
Addison, IL 60101

Publishing International
333 West El Camino Real
Sunnyvale, CA 94087

Roland Corp., U.S.
7200 Dominion Circle
Los Angeles, CA 90040

Scholastic
730 Broadway
New York, NY 10003

Scorpion
19 Harbor Dr.
Lake Hopatcong, NJ 97849

Sega of America
573 Forbes Blvd
San Francisco, CA 94080

Sierra On-Line
PO Box 495
Coarsegold, CA 93614

Silicon Beach Soft.
PO Box 261430
San Diego, CA 92126

Simon & Shuster Soft.
One Gulf & Western Plaza
New York, NY 1023

Simulations Canads
PO Box 452
Bridgewater, N.S., Canada
B4V 2X6

Sir-Tech
PO Box 245
Ogdensburg, NY 13669

Software Simulations
959 Main St.
Stratford, CT 06497

Software Toolworks
One Toolwarks Plaza
13557 Ventura Blvd
Sherman Oaks, CA 91432

Spectrum Holobyte
2061 Challenger Drive
Alameda, CA 94501

Spinnakers Soft.
One Kendall Square
Cambridge, MA 94501

Sporttime
3187-G Airway Avenue
Costa Mesa, CA 92626

Springboard Soft.
7808 Creekidge Circle
Minneapolis, MN 55435

cd. na str. 23

THUNDERBIRDS

1, 2, 3 — klucz
4, 5 — sejf
S — robot

BANK

THUNDERBIRDS 3

BANK JOB

ROBOTA W BANKU

W tej wyprawie oprócz kasiarza **Parkera**, bierze udział **Lady Penelope**, która jest niepokonana jeśli chodzi o włamania do banków w Londynie. Razem muszą unieszkodliwić strażnika i laserowe czujniki, znaleźć cztery klucze do sejfu i wydostać z niego tajne dokumenty. Hasłem do rozpoczęcia misji jest słowo **ALOYSIUS.** Na Spectrum nieśmiertelność daje **POKE 36750,24.**

Wybierz dla Penelopy nakręcaną myszkę (clockwork mouse) i lakier do włosów (hair spray can), a dla Parkera stetoskop (stethoscope) i dynamit (some high explosive). Zacznij od Penelopy, P, uśpij strażnika aerozolem, G, P, P, jedź windą, P, wybierz Parkera, P, G, P, P, jedź windą, P, wybierz Penelopę i podejdź do pierwszej szuflady, wybierz Parkera i sprawdź otwartą szufladę, powtarzaj tak dla wszystkich szuflad aż Parker znajdzie klucz. Rzuć dynamit i weź klucz, L, jedź windą, P, D, P, stań w drzwiach windy, wybierz Penelopę i idź do Parkera, jedź windą na poziom pierwszy, wybierz Parkera i pchnij wózek obciążając windę, wejdź do windy, jedź na poziom czwarty, wybierz Penelopę, L, wyrzuć aerozol, weź ukryty klucz, P, wejdź do windy, jedź na poziom szósty, L, wyłącz laser używając myszy, L, D, czekaj przy drugiej drabinie, wybierz Parkera i idź do Penelopy, D, zaczekaj na robota na drabinie i uciekaj przed nim w prawo, D, wybierz Penelopę, D, L, L, L, D, D, D, D, rzuć mysz, L, weź klucz, P, G, G, wybierz Parkera, D, ustaw przełączniki w pozycję 110100 (1 — góra, 0 — dół), które otworzą drogę Penelopie, wybierz Penelopę, ustaw przełączniki dla Parkera w pozycje 100011, wybierz Parkera, L, L, L, L, G, G, G, G, otwórz sejf przy pomocy stetoskopu, weź klucz, D, D, D, D, P, P, włóż klucze do dwóch pierwszych szuflad z prawej strony sejfu, wybierz Penelopę, P, włóż klucze do dwóch pierwszych szuflad z lewej strony, weź tajne dokumenty i... koniec!

SZANTAŻ HOODA

Tu należy powstrzymać szaleńca Hooda przed spełnieniem jego groźby, którą jest zrzucenie na Londyn sześćdziesięciomegatonowej bomby termojądrowej. Wystarczy dotrzeć do środka tajnej bazy rakietowej Hooda i umieścić tam ładunek wybuchowy wewnątrz rakiety. Oprócz tego trzeba odebrać szaleńcowi film ze zdjęciami tajnego pojazdu grupy Thunderbirds, zanim zostaną one opublikowane. Ślady Hooda prowadzą do knajpy Joego i tam zapewne jest tajne wejście. Hasłem dla misji jest **ANDERSON.** Nieśmiertelność na Spectrum — **POKE 37536,24.**

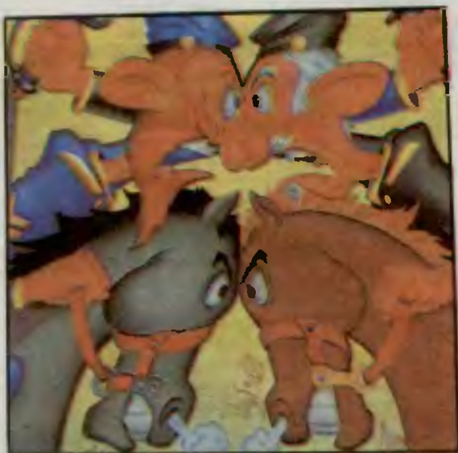
Dla **Scotta** wybierz okulary (pair of hero shades) i tubę kleju (tube of superglue) a dla **Virgila** okulary i pistolet. Zacznij od Scotta, P, P, zostaw okulary i klej obok pianina, G, weź klucz do pianina (piano key), L, stań przy lewej lampie i stłucz ją, weź kartkę z nutami (sheet music), P, D, otwórz pianino kluczem, weź okulary, wybierz Virgila, L, L, stań dokładnie za pianinem, wybierz Scotta, użyj kartki z nutami i szybko weź klej oraz stań za pianinem i czekaj, R, szybko zostaw klej i cofnij się, czekaj aż robot ugrzęźnie w kleju, L, L, L, weź minę (limped mine), P, P, P, P, D, P, wybierz Virgila, P, P, D, P, strzel trzy razy w bezpieczniki pod drugiej stronie zapory, czekaj chwilę, P, G, P, P, P, D, L, D, P, D, P, ustaw przełączniki, wybierz Scotta, P, G, P, P, G, P, G, L, G, P, P, P, P, weź film i gratulacje! Skończyłeś ostatni etap gry.

Giant

Obudził się z niesamowitym bólem głowy. Ze zdziwieniem stwierdził, iż leży twarzą do ziemi. Przewrócił się na plecy, boleśnie urażając potłuczone kości; wokół niego panował półmrok, tylko przez liczne pęknięcia i szczeliny w suficie sączyły się smużki światła, ukazując zasypane gruzem i pustymi skrzynkami po amunicji niewielkie pomieszczenie o niskim stropie i nieotynkowanych betonowych ścianach. W pamięci majaczyło mu się jedynie kilka słów bez najmniejszego związku: konflikt, zatoka, eskalacja. Chociaż maksymalnie wysilał umysł, nie znajdował wyjaśnienia jego obecności w tym ze wszech miar obcym mu miejscu. Wstał z wysiłkiem, machinalnie otrzepał wytartą odzież z ciemnozielonej tkaniny. Zdziwiony wpatrywał się w strzępek naszywki nad lewą kieszenią: **„US Marin..”**, jednocześnie zupełnie przestając w ogóle coś rozumieć.

***

To musi być naprawdę wspaniałe uczucie — móc wrócić na łono Matki Natury. Bu-



NORTH & SOUTH

JESZCZE RAZ

W poprzednim numerze *Top Secret* zamieściliśmy obszerny opis **North & South**. Opcję **WALKA** opisaliśmy bardzo skrótowo. Jednak ze względu na zainteresowanie jakie wzbudza ta gra podajemy krótkie uzupełnienie dotyczące tej opcji. Przypominamy, że zdecydowanie się na nią prowadzi do rozgrywania trzech rodzajów walk: bitew, ataków na forty i na pociągi.

Dwie ostatnie to typowe zręcznościówki; których wynik zależy od poziomu gry. W przypadku KAPRALA nie powinno być kłopotów. Jeśli przeciwnikiem jest SIERŻANT trzeba się trochę pomęczyć, ale i jego można pokonać. Trudności mogą być dopiero na poziomie KAPITANA, ale po dłuższym treningu i to jest do przejścia.

Znacznie ciekawsze jest rozgrywanie bitew. KAPRAL oraz SIERŻANT i tu nie są groźnymi przeciwnikami, za to KAPITAN bardzo dobrze wykorzystuje swoją artylerię i sprytnie manewruje poszczególnymi formacjami. Skuteczne rozgrywanie bitew zależy od taktyki walki. Taktykę różnicujemy w zależności od terenu bitwy.

W terenie przeciętym rzeką lub kanionem preferujemy użycie artylerii. Naszą baterię artyleryjską ustawiamy na drodze do mostu i prowadzimy ogień na wprost do wszystkiego co się rusza i strzela. Kolejność ostrzeliwanych formacji ustalamy w zależności od zagrożenia jakie stwarzają dla naszej baterii. W przypadku zniszczenia jej przez nieprzyjaciela możemy, albo się wycofać, albo atakować kawalerią i piechotą.

W terenie równinnym radzimy użyć kawalerii. Chociaż celem szarży powinna być bateria nieprzyjaciela, to po drodze można zmieść jego piechotę a jeśli się uda, to i kawalerię. Mistrzowsko przeprowadzona szarża jest naszym

THUNDERBIRDS 4

1 — **klucz do pianina**
2 — **kartka z nutami**
3 — **mina**
4 — **film**

Firma: Grandslam
Rok produkcji: 1989
Komputer: Spectrum, Commodore, Amstrad, Atari ST, Amiga

dzisz się w rozbitym przez falę uderzeniową bunkrze, przyodziewasz znalezioną zwierzęcą skórę i, jak za starych dobrych czasów, wyruszasz na poszukiwania Końca Gry. Nikt nie wie, w którym miejscu tej zapomnianej przez ludzi i Boga pustyni może znajdować się ów Koniec, pewne jest jedynie to, że dotrzeć do niego niełatwo.

Jeżeli twoim obiektem kultu jest M16, to zapewne miłą wyda ci się odmiana — podstawowym uzbrojeniem Freda są... kamienie. Nie lekceważ jednak swego potencjału bojowego, wbrew wszelkim pozorom kamieniem można zabijać wcale nie gorzej, niż granatem. Wystarczy dobrze wycelować i agresywne, wielkie kraby (skąd kraby na pustyni? — to chyba jakaś upiorna mutacja) żałośnie rozpłaszczają się na piasku.

Jeszcze ciekawszy jest efekt rozbicia kamieniem dzbana. Przekonasz się, jak wiele tajemnic może kryc prymitywne naczynie z suszonej w słońcu gliny. Sprawy przeciwko krabom, kłujący kaktus lub pozostawiony przez niesympatycznego osobnika z wąsami; dynamit, to tylko nieliczne z dostępnych atrakcji. Ponadto możesz napotkać kamień, lub całą ich kupkę — bez nich nie przeżyjesz.

Kolejne etapy Freda przypominają jako żywo mecz piłki nożnej — tam coś leci, tu coś się toczy, uważaj, bo może kopnąć!, etc. Jako że trudności nas uskrzydlają, wokoło słychać tylko chrzęst skorupek deptanych krabów, żarłoczne ptaki jeden po drugim wzbijają tumany piachu spadając na ziemię, zaś kaktusy więdną i usychają na sam widok Niepokonanego. Zwycięstwo w zasięgu ręki! Przeżywszy, możesz kontynuować swą krucjatę w grze „Misja", tym razem z nieodłącznym stalowym przyjacielem na ramieniu.

Master

Firma: Laboratorium Komputerowe „Avalon"
Rok produkcji: 1990
Komputer: Atari



pierwszym i ostatnim ruchem zwycięsko kończącym bitwę. Jeśli zdecydujemy się na użycie artylerii, to dobrze jest zająć pozycję za własną piechotą — wtedy zmuszamy nieprzyjaciela do ataku w linii otrzału naszej baterii. Jest to również zabezpieczenie naszej baterii w przypadku szarży kawalerii. Jeśli nie uda się jej zniszczyć salwą artyleryjską, to jest jeszcze czas na zniszczenie jej ogniem piechoty.

W czasie bitwy pamiętajmy o silnych i słabych stronach poszczególnych formacji. A więc:

— kawaleria jest dobra tylko w ataku. Szarże powinny być przeprowadzone na skrzydła formacji wroga. Atak frontalny może skończyć się tragicznie.

— piechota jest świetna w obronie. Niestety porusza się w żółwim tempie. Broniąc się przed szarżą kawalerii lub atakiem kolumny piechoty ogień należy rozpocząć możliwie wcześnie — wtedy jest szansa na kompletne zniszczenie takich formacji.

— użycie artylerii jest skuteczne ze stałej pozycji. Mamy wtedy możliwość wstrzelania się i korygowania niecelnych salw. Mistrzowskie użycie artylerii wiąże się z ciągłą zmianą pozycji naszej baterii.

I ostatnia uwaga. Jeśli decydujemy się na atakowanie kawalerią lub piechotą baterii wroga — pamiętajmy o potrzebie manewrowania na polu bitwy; w ten sposób schodzimy z linii strzału i unikamy strat. Ta sama uwaga dotyczy szarży kawalerii na nieprzyjacielską piechotę.

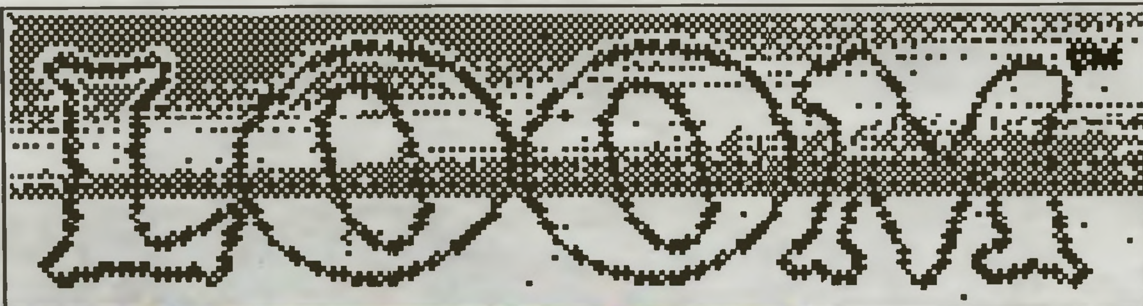
* * *

Na giełdach pojawiła się wersja gry na IBM. Niestety jest to wersja hackerska o niepełnej konfiguracji. Brakuje w niej driver'a dla EGA, nie ma możliwości skorzystania z joysticka, uszkodzony jest plik definicji klawiszy. Jednak dla tych, którzy ją dostaną — kilka uwag.

1. Klawisze definiuje się po wciśnięciu „;". Dla Południa radzimy nic nie zmieniać. Natomiast dla Północy należy je zdefiniować następująco: **Up, Down, Left, Right** — dowolnie, natomiast w **Fire ieft** lub **Fire right** musi być użyty klawisz TAB. Przy każdym następnym uruchomieniu gry należy to powtórzyć z ew. zmianą TAB (**ieft** na **right** i odwrotnie). Wtedy dla Północy można użyć klawiszy zdefiniowanych dla Południa. Sprawdziliśmy to dla klawiatur 84 i 101. Można również używać klawiszy zdefiniowanych przez hackerów — nie jest to jednak wygodne.

2. Klawisz **F9** służy do wyłączenia lub włączenia dźwięku, zaś **F10** — do zmiany tła (monitor kolorowy).

P.S. Pomogli nam: Tadeusz Chełkowski i Maciej Cholewczyński.



W ostatnim dniu jesieni, dokładnie siedemnaście lat od zdrady Lady Cygny, Bobbin Threadbare został wezwany przed oblicze Rady Starców. Udał się więc do wioski i wszedł do chaty po lewej stronie. Mimo ciemności szedł naprzód, aż dotarł do **Świątyni Krosna.** Nie chcąc przeszkadzać, zatrzymał się w przedsionku i w ten sposób dowiedział się o swym pochodzeniu. Później, jak wiesz, przybył Łabędź, aby uratować **Tkaczy** przed zagładą. W świątyni pozostała tylko zamieniona w jajko Matka Hetchel, nauczycielka Bobbina. Threadbare wiele słyszał o tkaniu czarów, wiedział również, że Starcy z jakiegoś powodu nigdy nie chcieli dopuścić go do wiedzy o **Sztuce Tkania**.

Widzę, że nie wiesz, co mam na myśli. Musisz doprawdy pochodzić z niezwykle zacofanego zakątka Archipelagu.

Tkanie i **Muzyka** łączą się ze sobą nierozerwalnie. Aby posiąść władzę magiczną nad dowolnym przedmiotem, trzeba być właścicielem dwóch rzeczy: **Kądzieli** i **Talentu**. To drugie Bobbin miał od urodzenia, **Kądziel** natomiast znalazł na ziemi obok **Krosna**. Odczarowanie Hetchel było dziecinnie łatwe. Bobbin skoncentrował się na jajku i odebrał jego przesłanie — cztery nuty **OTWIERANIA**. Otworzył więc jajko a Hetchel opowiedziała mu o przyczynach jego wygnania. Powiedziała, że jedynym ratunkiem przed nadchodzącym Chaosem jest ucieczka.

Bobbin zrozumiał, że musi nauczyć się Tkania. Gdy Hetchel opuściła go, aby połączyć się z łabędziami, udał się na cmentarz, na grób matki. W drodze przyglądał się uważnie wszystkiemu co napotkał, wiedząc, że w ten sposób starożytni poznali muzykę Tkania. Oglądając dziuple w drzewach poznał trzy pierwsze dźwięki **ROZŚWIETLANIA**. Niestety w jednej dziupli brakowało sowy. Znalazł ją niebawem, siedzącą na nagrobku. Podszedł do krzaków za cmentarzem i wypłoszył stamtąd zająca. Obudzona sowa wróciła do dziupli, a Bobbin znalazł czwartą nutę.

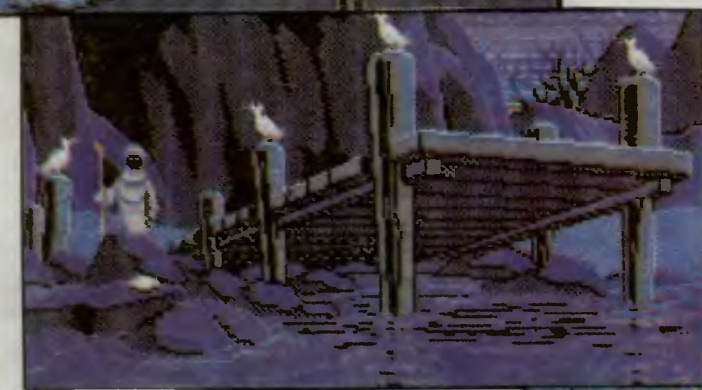
Napis na grobie matki zawierał przepowiednię, która najwyraźniej zaczynała się spełniać. Szczególnie werset mówiący o „otworzeniu nieba" poruszył młodego Tkacza. Dysponował przecież nutami Otwierania. Poszedł na najwyższe wzgórze na wyspie i za pomocą Kądzieli otworzył niebo.

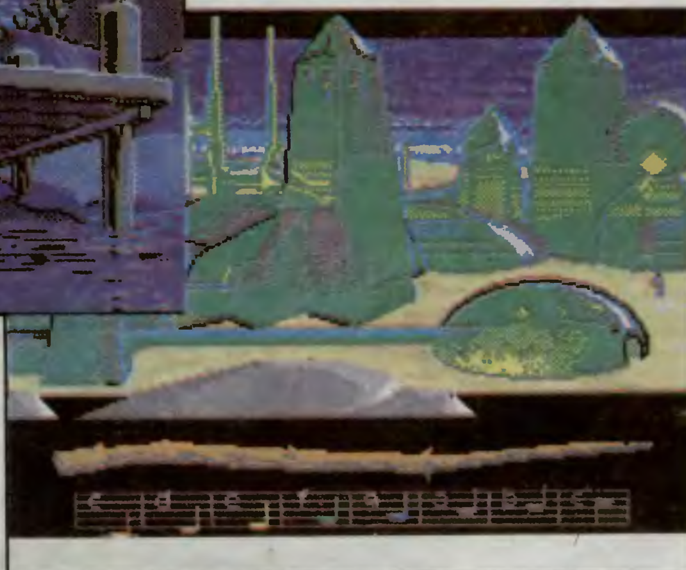
Przepowiednia dopełniła się. Threadbare zrozumiał, że musi opuścić wyspę i udać się na poszukiwanie stada. Przedtem jednak postanowił przejrzeć opuszczone chaty, w nadziei na znalezienie kolejnych rządzących materią dźwięków. W pierwszej, do której zajrzał zauważył tylko stos złota — panowały tam nieprzeniknione ciemności. Bobbin utkał wokół ciemności muzykę **ROZŚWIETLANIA** i oczom jego ukazał się kołowrotek Prządki Złota i wplecione weń dźwięki. Dla wprawy uprządł leżący obok stos suchej trawy.



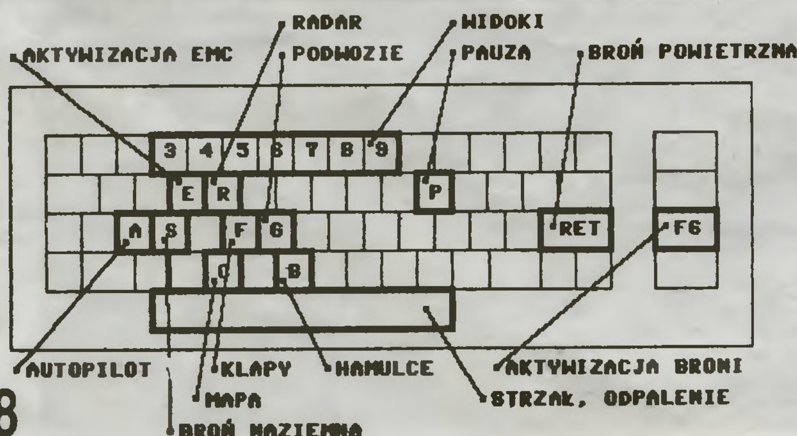
Amiga

Chcesz usłyszeć historię Bobbina Threadbare, wędrowcze? Oto ta odległa opowieść.





Kiedy w roku 1988 firma Mirrorsoft wkroczyła tryumfalnie na rynek gier komputerowych z symulatorem lotu bojowego myśliwca F-16 Falcon, fanom zaparło dech w piersiach. Uznano, że niemożliwe stało się faktem a program zgodnie okrzyknięto symulatorem roku.



Zachęcony sukcesem Mirrorsoft postanowił pójść za ciosem. W dwa iata później ukazał się Falcon Mission Disk Volume 2, co można uznać za typową probę powieienia kasowego tytułu. Jako użytkownicy programów wiemy aż za dobrze, czym kończy się większość takich prób. Tym razem jednak spotkała nas przyjemna niespodzianka. Choć upływ czasu robi swoje a wysoki poziom grafiki oraz animacji jakby spowszedniai, w przypadku Faicona nie ma mowy o zakalcu.

Zawdzięczać to można przyjęciu przez Mirrorsoft przemyśianych założeń nowej edycji symulatora. Falcon ii kontynuuje wszystkie mocne cechy swego poprzednika. Zaiiczyć do nich należy zarówno piękno wektorowej grafiki, wyrafinowaną animację jak i dążność do przybiIżenia reainych warunków iotu poprzez dbałośc o szczegóły. Ci, którzy znają Faicona natychmiast rozpoznają, że wygląd tabiic inicjujących program, rysunek kokpitu oraz układ kiawiatury stërowania Faiconem Ii są prawie identyczne i poczują słę za drążkiem jak u siebie w domu.

Całkowlcie nowa jest natomiast sceneria, której dawną, wypłowiałą, steponą barwę zastąpiła soczysta wiosenna zieień, nowa konfiguracja terenu, inne rozmieszczenie obiektów. Największe zmiany dotyczą sii przeciwnika. Z powietrza będą atakowały cię samoioty MIG-27. Twoja beza i twoje czołgi będą pod ogniem śmigłowców Mi-24 Hind. Będziesz przemykał się nad konwojami ciężarówek z zaopatrzeniem przemierzających drogi w kierunku bazy. Będziesz staczał pojedynki z wyrzutniami rakiet SAM. Jeśii wystarczy ci amunicji obłożysz ogniem wrogie ośrodki dowodzenia. Podobnie jak w Faiconie będziesz mógł wybierać pośród wieikiego bogactwa misji i opcji.

Prawdziwe uroki symulatora można poznac dopiero po sięgnięciu do poziomu gry powyżej stopnia porucznika. Proponuję założyć, że nieograniczona iiość amunicji, paiiwa I nieśmierteiność są przydatne tyiko dia nauki Iub przypomnienia techniki iotu. Wybierając stopień trudnośct Faicona iI nie omijaj pustego poia pod baretkami orderów, na którym w Falconie byia wyplsana opcja

Następną, którą zwiedził, była chata farbiarzy. W garnku z farbą znalazł dźwięki **FARBOWANiA** i wypróbował je na leżącej obok wełnie. Niestety, kolor wyszedł zielony, a Threadbare znany był ze swojej niechęci do tej barwy. Wzdrygnął się więc i czym prędzej odegrał dźwięki od tyłu, aby utkać antyczar. Podziałało, wełna przybrała miły, biały odcień. Zrelaksowany bohater zainteresował się stojącą na stoliku butelką. Przewrócił ją, a spadające krople odegrały muzykę **OSUSZANiA**.

Widzę, że przytłacza Cię trochę ten skomplikowany świat muzyki. Nie martw się, staraj się tylko zapamiętać nuty, a wszystko będzie proste.

Nic więcej nie pozostało do zrobienia na wyspie, Bobbin podążył więc na przystań, wsiadł na unoszący się na wodzie pień i opuścił rodzinne strony. Po kilku godzinach morskiej podróży drogę zagrodził mu wir wodny. Przyglądając mu się uważnie usłyszał dźwięki **SKRĘCANiA**. Utkał je od tyłu i wir zniknął. Po kilku chwilach oczom Tkacza ukazał się ląd. W pewnym oddaleniu od plaży znajdowało się Szklane Miasto, niewątpliwie siedziba Cechu Szklarzy.

Bobbin poszedł ścieżką w górę i wkrótce dotarł do rozwidlenia dróg. Jedna z nich zdawała się prowadzić do miasta, postanowił jednakże sprawdzić, dokąd wiedzie druga. Uszedł zaledwie kilka kroków, gdy drogę zastąpili mu czterej pasterze, a wraz z nimi zabrzmiały dźwięki **NiEWiDZiALNOŚCi**. Nuty te, utkane wokół człowieka, sprawiały, że przestawał on widzieć osobę tkającą. Oczywiście pasterze tkali je w odwrotnej kolejności. Stanowili straż i nie zamierzali przepuścić Bobbina dopóki nie udowodni, że jest Czarownikiem. Zawrócił więc do Szklanego Miasta, myśląc że być może znajdzie tam coś co umożliwi mu przekonanie upartych pasterzy.

Nie mylił się, jak pewnie wiesz, choć uparcie twierdzisz, że nigdy nie słyszałeś tej historii.

Wszedł do głównego budynku, minął salę z Diamentowym Kielichem i zajrzał do następnej. Tam był mimowolnym świadkiem rozmowy Mistrza Szklarzy z biskupem Mandible, dość nędzną kreaturą opanowaną manią wielkości. Biskup był zainteresowany kupnem Kryształowej Kuli. Od tej chwili Threadbare nie mógł oprzeć się pragnieniu obejrzenia Kuli z bliska. Wszedł do windy teleportacyjnej wykutej w krysztale i poruszył dzwonek. Niestety Strażnicy Kosy bezceremonialnie przepędzili go. Bobbin nie dając za wygraną wyszedł przed budynek i utkał wokół widocznych na wieży Strażników nuty **NiEWiDZIALNOŚCi**. Teraz już bez przeszkód przeszedł obok nich, oglądając uważnie Kosę, co nauczyło go dźwięków **OSTRZENiA**.

Dotarł do Kuli i spojrzał w nią. Znalazł w niej zaklęcie umożliwiające mu przekonanie pasterzy, że istotnie jest wielkim Czarodziejem. Szedł tak sobie naprzód mijając spokojnie pasące się owieczki, aż dotarł do chaty Fleece, mistrzyni Cechu Pasterzy. Wzięła go ona za wysłannika Cechu Czarowników, do którego zwracała się o pomoc w walce ze smokiem, który pustoszył pastwiska. Zakłopotany Bobbin postanowił nie przyznawać się, że jest raczej początkującym czarownikiem. Zanim opuścił chatę, przyjrzał się choremu jagniątku, a Fleece nauczyła go muzyki **UZDRAWiANiA**.

Podniesiony na duchu tą nową zdobyczą wpadł na doskonały pomysł. Poszedł na pastwisko i pokonując wstręt ufarbował owce na zielono, tak że stały się niemal niezauważalne na tle trawy. Jak jednak mawiał pewien hobbit, wielki to błąd pomijać w rachunkach smoka, póki ten smok żyje, i to w dodatku tuż obok. Niestety Threadbare przypomniał sobie to mądre zdanie dopiero lecąc w powietrzu głową w dół. Smoczyca, na jego szczęście, nie gustowała w młodych tkaczach, niemniej jednak należało się stamtąd wydostać. Po krótkiej pogawędce z gospodynią Bobbin doznał olśnienia. Za pomocą utkanego od tyłu **PRZĘDZENiA** zamienił złoto w chrust i utkał wokół smoka te same dźwięki, którymi tak przeraził pasterzy. I tym razem odniosły skutek.

Bobbin wszedł do mrocznego labiryntu, utkał **ROZŚWIETLENiE** i ruszył na poszukiwanie wyjścia. Po kilku chwilach błądzenia poślizgnął się na wilgotnej skale i spadł do podziemnego jeziora. W wodzie pojawiło się jego odbicie oraz towarzyszące mu dźwięki **ZAMiANY**.

Znowu nie wiesz o co chodzi, dziwny wędrowcze? Te nuty pozwalają zamienić się ciałem z osobą, wokół której je utkasz.

Bobbin przyjrzał się uważnie jeziorku i odegrał melodię Osuszania. Tak jak się spodziewał znalazł tam zgubioną przez smoka Kulę. To, co w niej ujrzał bynajmniej nie napełniło go optymizmem. Postanowił jak najszybciej wydostać się z podziemi.

Gdy wyszedł na świat i spojrzał na niesamowicie poskręcane schody, jego instynkt Tkacza był już tak silny, że nie zawahał się ani przez chwilę. Użył dźwięków **ODKRĘCANiA**, znalezionych przy wirze.

Kamienna droga zaprowadziła go w pobliże siedziby Cechu Kowali. Jeden z nich najwyraźniej uciął sobie drzemkę po ciężkim dniu pracy. Bobbin utkał wokół niego dźwięki **UZDRAWiANiA**, myśląc w pierwszej chwili, że nieznajomy jest chory. Okazało się, że jest wręcz przeciwnie. Rusty Nailbender, wyjaśniwszy pewne rzeczy Bobbinowi, natychmiast zasnął znowu. Threadbare wiedział, że nie ma szans na dostanie się do miasta Kowali, byli oni bowiem niezwykle podejrzliwi z natury, a poza tym nie znosili Tkaczy. Postanowił więc zamienić się z Rustym na powłoki zewnętrzne. Dźwięki **ZAMiANY** podziałały bez zarzutu. Bobbin pod postacią młodego Kowala wszedł do pilnie strzeżonej twierdzy.

Szedł tak przed siebie, aż dotarł do wielkiego paleniska. Dorzucający do ognia człowiek wydawał się być wściekły na Rusty'ego. Wyrwał mu z ręki Kądziel i zamknął go w komórce. Bezsilny Threadbare postąpił tak, jak każdy rozsądny człowiek w takiej sytuacji — położył się spać na garstce słomy. Podczas snu przekonał się po raz drugi, że nie należy zapominać o smokach. Szczęśliwy traf sprawił, że Matka Hetchel wykorzystując chwilową nieciągłość Wzoru przybyła na pomoc Bobbinowi. Mając już w ręku Kądziel bez trudu otworzył drzwi.

Nie mógł wrócić drogą, którą przybył, bo nie osłaniało go już zaklęcie. Poszedł więc w dół. Schody zaprowadziły go do sali, w której Mistrz Kowali rozmawiał z biskupem Mandible. Przysłuchując się Bobbin zrozumiał, że Mandible zamierza zorganizować armię złożoną z Umarłych. Ostatnim rekwizytem niezbędnym do wykonania tego szaleńczego planu był miecz, ostrzony właśnie przez najzdolniejszego z Kowali. Threadbare przypomniał sobie dźwięki **OSTRZENiA**, usłyszane w Szklanym Mieście. Poczekał na chwilę ciszy, gdy ostrzący wznosił miecz. Utkał wokół niego te dźwięki w odwrotnej kolejności. Niestety, była to tylko pułapka. Bobbin został schwytany i przewieziony do twierdzy szalonego biskupa. Tam dowiedział się, że Mandible przewidział jego przybycie. Ostatnią rzeczą potrzebną do przywołania umarłych była Kądziel, którą przyniósł prosto w ręce biskupa.

Nie miał wyjścia. Otworzył drzwi klatki i oddał Kądziel biskupowi. Pozostawszy sam na sam z jego pomocnikiem, Threadbare spróbował zbliżyć się do Kuli. Nie udałoby mu się to, gdyby nie odwieczna słabość ludzkiego rodzaju — ciekawość. Wiesz pewnie, że człowiek nie może zajrzeć pod kaptur Tkacza, bo znajdzie tam śmierć. Przekonał się o tym sługa biskupa. Bobbin wyszedł na taras i jeszcze raz próbował przekonać szaleńca, że rozdarcie Wzoru nie przyniesie niczego dobrego, jednak zaślepiony Mandible już tkał dźwięki **OTWiERANiA**.

Bobbin mógł tylko patrzeć i czekać. Niebiosa otworzyły się i wyszedł z nich Chaos. Mandible był jego pierwszą ofiarą. Nie zauważywszy ukrytego Tkacza, Chaos ruszył na podbój świata. Bobbin podniósł Kądziel i wrócił do sali, aby jeszcze raz spojrzeć w Kulę. Nic mu to nie dało, podszedł więc do Dziury, chcąc ją zamknąć. Smoki były jednak jego przekleństwem — będąc już po Drugiej Stronie Wzoru ujrzał, że materia jest przedziurawiona w wielu miejscach. Zamknął za sobą Dziurę przez którą przybył tkając dźwięki odwrotne do **OTWiERANiA**. Potem wszedł do Dziury nad cmentarzem Kowali. Znalazł tam błąkającego się ducha Nailbendera. Utkał wokół jego kości dźwięki **UZDRAWiANiA**, po czym wrócił na Drugą Stronę Materii i zamknął za sobą Dziurę. Następna znajdowała się nad cmentarzem w wiosce pasterzy. Wszedł do niej, aby uzdrowić zabitych, powrócił i zamknął ją za sobą. Kolejna Dziura prowadziła do Szklanego Miasta. Widząc skrwawionego Szklarza, leżącego na ziemi, Threadbare utkał wokół niego stosowne dźwięki. Ranny żył jeszcze i ostrzegł Tkacza, że Chaos zabrał Wielką Kosę. Bobbin wrócił na Zewnątrz, zamknął Dziurę i popłynął wśród gwiazd, mając nadzieję odnaleźć tam Łabędzia.

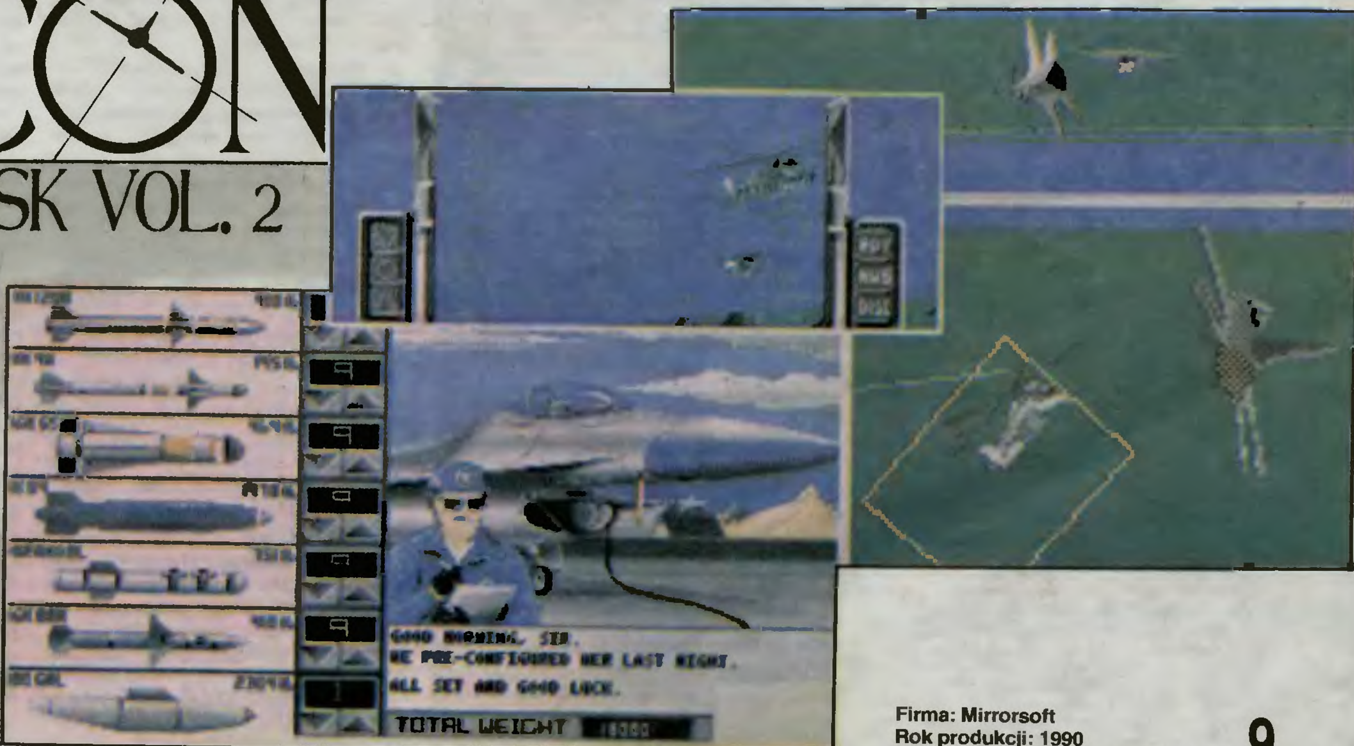
Nie omylił się. Wkrótce dotarł do Wybrzeża Cudów, gdzie odnalazł swoją matkę, Lady Cygnę. Od niej dowiedział się, że Chaos chce zawładnąć Krosnem a Hetchel usiłuje mu przeszkodzić. Następną Dziurą dostał się na rodzinną wyspę i pospieszył do Świątyni Krosna. Tam rozpoczęła się najtrudniejsza część jego walki. Jego przeciwnikiem był sam Chaos. Threadbare musiał uważnie przysłuchiwać się dźwiękom tkanym wokół Matki Hetchel i powtarzać je w odwrotnej kolejności. Gdy Chaos zniszczył Hetchel na zawsze za pomocą dźwięków **ROZSZCZEPiANiA**, pozostało mu tylko jedno. Utkał te dźwięki wokół Krosna i w ten sposób podzielił Wszechświat na dwie części. Po czym za pomocą dźwięków **ZAMiANY** zamienił się w łabędzia i odleciał szukać szczęśliwszej przyszłości.

Nie wierzysz mi, dziwny człowieku? Spojrzyj więc na niebo. Do dziś błyszczy tam Wielka Kosa, rzucona przez Chaos.

AgA

Firma: Lucasfilm Games
Rok produkcji: 1990
Komputer: Atari ST, Amiga, IBM PC

FALCON
MISSION DISK VOL. 2



liości MiG-ów. Poie to, mimo nieoznakowania służy tym samym celom.

Aby dać pełny i obiektywny obraz reiacji o Faiconie ii, muszę wspomnieć również o jego niedostatkach. Tak dobry program zasługuje na nieco iepszą ścieżkę dźwiękową. Nie jest to tylko moja opinia — w ubiegłorocznym numerze Amiga Action, ocena za dźwięk była najniższa.

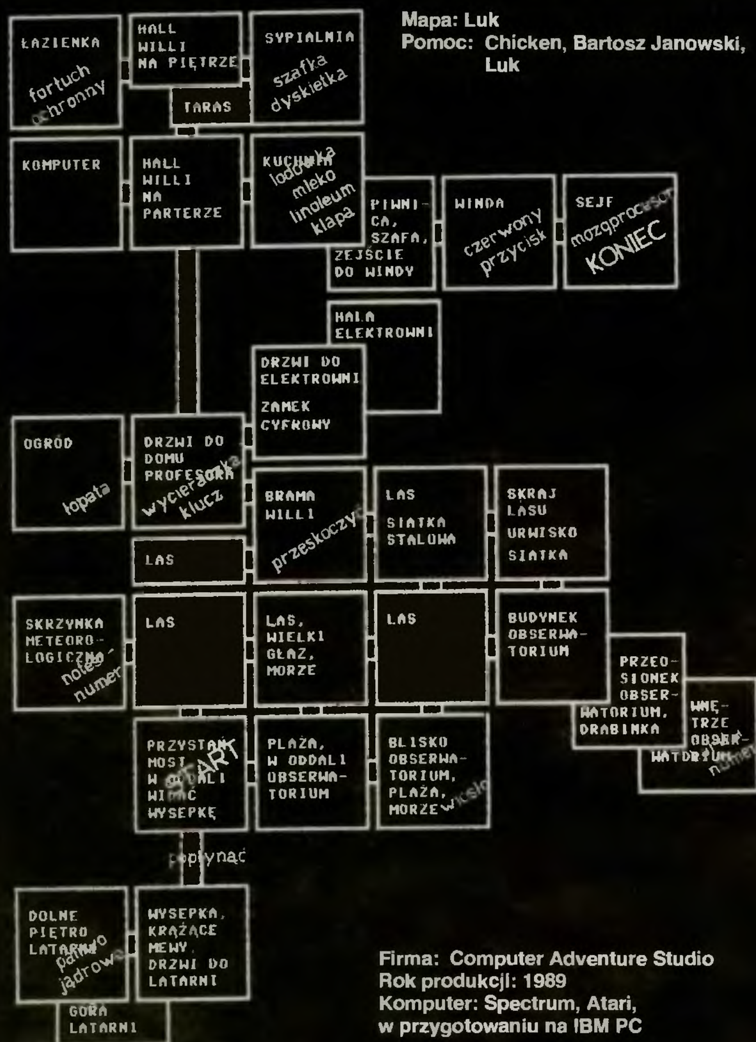
Symulator Faicon Ii testowałem w wersji na komputer Atari ST. Niestety pomimo usiłowań nie udało mi się uzyskać głosu pracującego silnika, jak również dźwięków iicznych wybuchów ognia przeciwiotniczego. Opcja All Sounds On przekazuje wiernie wszystkie inne dźwięki poza wyżej wspomnianymi. Operowanie kiawiszem S oczywiscie nic nie daje. Być może jest to zubożająca zabawę wada mojej wersji programu.

RESET

Firma: Mirrorsoft
Rok produkcji: 1990
Komputer: Atari ST, Amiga, IBM PC

MÓZGPROCESOR

Mapa: Luk
Pomoc: Chicken, Bartosz Janowski, Luk



Firma: Computer Adventure Studio
Rok produkcji: 1989
Komputer: Spectrum, Atari, w przygotowaniu na IBM PC

Próby nad stworzeniem sztucznej inteligencji trwały wiele dziesięcioleci. Ostateczne prace nad **mózgprocesorem** powierzono **profesorowi Brownowi**. Eksperymenty prowedził w tajnym laboratorium na małej tropikalnej wysepce.

Wtedy wydarzyła się tragedie. U profesora ujawnił się rak mózgu. Jedynym ratunkiem jest przeszczepienie mu mózgprocesora. Niestety, nikt nie wie, gdzie na wyspie ukryty jest ten wspaniały wynalazek.

Dzięki poparciu przyjaznego senatora w kongresie ONZ oraz powiązaniom rodzinnym z profesorem, zostałeś oficjalnie wydelegowany w celu odszukania mozgprocesora. W wyobraźni już widziałeś moment wręczania ci nagrody — millions dolarów.

Na razie jednak dostałeś zegarek. Posiada on wyświetlecz z czasem, jaki dzieli cię od rozpoczęcią operacji profesora; licznik Geigera-Müllera oraz skomplikowany i mało przydatny kompas.

Zostawiono cię na przystani, przy której kołysze się uwiązana drewniana łódka. W oddali, na małej skalistej wyspie stoi mała latarnia morska.

Czas zaczął nieubłaganie uciekać.

Ruszyłes odważnie przez tropikalny las, kierując się na połnoc. Już po kilku krokach, gdy gęstwina stała się nie do przejścia skierowałeś się na wschod i Twym oczom ukazała się willa profesora. Niestety, brama wejściowa była zamknięta. Jak stary włamywacz sprobowałes wytrychem, ale ten zamek to prawdziwy gigant. W końcu, poświęcając swoje spodnie, przeszedłeś gorą i otworzyłeś zasuwę od srodka.

Teraz drobnostka, trzeba sforsować drzwi willi. Na nic przydały się godziny ćwiczen na siłowni, obolałe ramię powiedziało wreszcie dość. Ze złosci kopnąłes wycieraczkę... a tam klucz! Już jesteś w hallu.

Na lewo był centralny komputer, ale bez prądu. Wbiegłes do kuchni, z lodówki porwałes butelkę mleka i tylko silna wola powstrzymała cię od wlania w siebie tego zbawczego płynu. Poszedłeś na górę — sypialnia profesora. W sejfie nie znalazłeś nic ciekawego, poza stilonowską dyskietką. Rozczarowany sforsowałes drzwi do łazienki i porwałes z niej ołowiany fartuch ochronny.

Obladowany miłym ciężarem pobiegłeś na przystań. Zaraz — miałeś przecież odnaleźc mozgprocesor. Rzuciłes fartuch na piach, wróciłes przed willę. W ogródku znalazłeś nową łopatę; odwiedziłeś też elektrownię, lecz nie było w niej paliwa do generatora. Wtedy przypomniełeś sobie łódkę, latarnię morską i z niedowierzaniem spojrzałeś na łopatę. „Paliwo musi być w latarni" — stwierdziłeś.

Pobiegłeś jak szalony do łódki, po drodze jednak potknąłeś się o jakiś korzen. Zdenerwowany przyjrzałeś mu się bliżej, co zeowocowało znalezieniem wiosła. Odkopałeś je łopatą i jak trofeum wojenne zaniosłeś do łódki. Wrzuciłes fartuch do łódki. W obliczu wielkiego wysiłku wypiłes butelkę mleka, którą następnie wyrzuciłeś za burtę. Ruszyłeś na rekonesans starej latarni.

Już w pierwszym pomieszczeniu strzałka licznika Geigera-Mullera skoczyła jak opętana. Wiedziałes, że znalazłeś paliwo — jednak, aby je unieśc trzeba miec mięśnie ze stali. Zrzuciłes fartuch i przeniosłeś paliwo do łódki. Zawiozłeś je do przeciwległego brzegu a następnie wrociłeś po fartuch. Okryłes ciało ołowianą osloną, przeniosłes paliwo do willi. Zabrałeś oba przedmioty pod zamkniętą (!) elektrownię. Byłes wsciekły, cała praca poszła na marne.

Wtedy przez twój mózg, jak iskra elektryczna przeskoczyła pewna mysl. Zerwałeś się jak szatan i pobiegłes do opuszczonego obserwatorium. Przetrząsnąłeś w niej wszystkie szpargały aż znalazłeś to — kartkę z kilkoma nierowno zapisanymi cyframi (była w atlasie nieba). Wziąłes ją i wybiegłeś na zewnątrz. Ruszyłes na dalsze poszukiwania uwienczone sukcesem w skrzynce meteorologicznej, gdzie odkryłeś notes z napisaną na marginesie drugą liczbą. To ci wystarczyło.

Jak na skrzydłach wrociłeś do generstora. Drżącą ręką wpisałes do elektronicznego zamka kod z notesu. Zadziałało. Drzwi rozwarły się szeroko. Zostawiłeś paliwo i uruchomiłeś elektrownię. Po wyjściu z pomieszczenia wyrzuciłeś fartuch w krzaki, w ślad za nim poleciał też notes.

W willi zabrałeś z sejfu dyskietkę i dostałeś się do komputera. Po włożeniu dyskietki i wpisaniu kodu z kartki dowiedziałeś się, że jakaś winda zaczęła działać. W drodze do kuchni po kolejną butelkę mleka, podniosłeś ruchome linoleum i byłeś już w piwnicy. Po odsunięciu szafy pancernej ukazał się otwor windy. Szybko znalazłes przycisk i wolniutko zjechałes w doł.

Kiedy stanęła zobaczyłeś olbrzymi sejf. Nie miałes wątpliwości, wpisałes aktualny rok — 2010 i... Pobiegłes do willi niosąc nad głową mozgprocesor. Twoja misja została zakonczona.

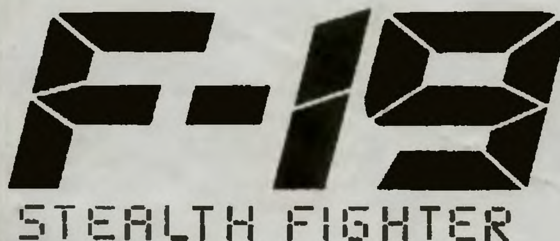
R.O.K.

F-117 albo F-19 Stealth Fighter

Czyli fakty i rzeczywistość vs fantazji i domysłom

Rozwój radiolokacji zapoczątkowany w czasie Drugiej Wojny Światowej okazał się współcześnie czynnikiem określającym sposób oraz skuteczność działań sił powietrznych. Pozbawienie przeciwnika możliwości wykrycia samolotu, szczególnie wykonującego niespodziewane rajdy rozpoznawcze czy uderzeniowe mogłoby dać decydującą przewagę w skali taktycznej czy nawet operacyjnej. Samolot niewidzialny dla radiolokacji — **STEALTH** — stał się więc obiektem pożądania większości liczących się mocarstw, nie tylko jak zwykło się sądzić USA. Jednak to o czym możemy dzisiaj pisać pochodzi właśnie zza oceanu.

W połowie lat siedemdziesiątych Agencja Rozwoju Przyszłościowych Projektów Obronnych **DARPA** zleciła opracowanie teoretycznego studium samolotu **Stealth** pięciu producentom: **General Dynamics, Grumman, Mc Donnel Douglas, Northrop** i **Rockwell**. Firma **Lockheed** natomiast początkowo pozostała poza rządowym wsparciem finansowym prac. Mimo to, zdając sobie sprawę ze stawki o jaką toczy się gra podjęła ryzyko i rozpoczęła niezależne studia, zakończone w pierwszym etapie stworzeniem komputerowego modelu matematycznego samolotu. Wówczas **DARPA**, widząc obiecujące rezultaty działań firmy włączyła **Lockheeda** do współzawodnictwa. Dopracowany projekt prototypu wygrał z pozostałym w rywalizacji modelem firmy **Northrop**. Nowo po-



To był pierwszy samodzielny zwiad Burta. Zaledwie przed kwadransem wystartował z pokładu lotniskowca USS America rozcinającego wody Morza Śródziemnego kursem na Gibraltar. W ustach czuł jeszcze smak czekolady lotniczej znakomicie oddalającej senność i zmęczenie. W pamięci powtarzał przebieg briefingu i wyznaczone zadania. Polecono mu sfotografować stację radarową koło Tripolis i zlokalizować ruchome wyrzutnie SAM w kwadracie ONC BD21. Potem miał zejść na wysokość 210 stóp i unikając spotkań z myśliwcami obrony dotrzeć do kwadratu ONC JF1. Tam miał wykonać z bliska serię zdjęć zakładu podejrzanego o produkcję broni chemicznej.

Ze słuchawek nadal dochodziły zakłócane trzaskami rozmowy. Prowadzone były w obcym gardłowym języku. Wyłapywał i rozumiał zaledwie pojedyncze słowa.

Po jakiejś chwili włączył automatycznego pilota. Stealth zareagował symboliczną korektą kursu. Lot przebiegał sprawnie. Burt omiótł raz jeszcze spojrzeniem milczące uśpione ekrany informacyjne i nieme wskaźniki alarmowe. Najwspanialsze ze współczesnych systemy maskowania działały bez zarzutu.

Po chwili spostrzegł że nie wszystkie gwiazdy trwały w bezruchu. Od południowego zachodu przemykały się i rosły dwa, srebrne punkty. Ekran rozpoznania skwitował je lakonicznym meldunkiem: dwa Mig-31 Foxhound, odległość 40 km, zasięg rażenia 12 km.

Na panelu wskaźników HUD jeden z punktów został obwiedziony białym prostokącikiem, który przemieszczał się w rejon objęty pierścieniami celownika powietrznego. Obcy samolot zbliżał się szybko, za nim w pewnej odległości podążał drugi. Burt wyciągał rękę do dźwigni, aby dać pełną moc i rozpłynąć się w mrokach nocy. Jednak w tym właśnie momencie rozkrzyczał się w kabinie przerywanym tonem alarm ataku rakietowego. Burt błyskawiczne odpalił flarę i włączył system ECM (Electronic Counter-Measures). Wroga rakieta przeszła bokiem koło F-19, dogoniła flarę i po ułamku sekundy obie przestały istnieć.

Oceniwszy, że już za późno na ucieczkę Burt otworzył luk uzbrojenia. Odczekał chwilę, aż prostokącik celu zmieni się w elipsę, która dotrze do środka celownika. W momencie, gdy go wypełniła i błysnęła czerwoną barwą, nacisnął kciukiem spust na drążku sterowym. Usłyszał stłumiony odgłos odpalenia, maszyną szarpnęło, po czym oślepiająca smuga poszybowała łukiem w stronę atakującego myśliwca. Błysk wybuchu i w chwilę później od płonącego MIG-a oderwała się sylwetka katapultującego się pilota.

Wstęp

Nieczęsto w notowaniach zachodniej prasy komputerowej jakikolwiek program otrzymuje 100 procent oceny ogólnej i tyle samo graficznej. Stało się tak w przypadku **Stealtha**. To, ale nie tylko to spowodowało, że symulator ten został niezwłocznie rozpisany na prawie wszystkie liczące się systemy komputerowe.

Wychodząc naprzeciw naszym Czytelnikom, zamieszczamy w tym numerze opis symulatora **F-19**. Przygotowując go, staraliśmy się nie powielać zagranicznych instrukcji, ale zarazem podać „na tacy" jak najwięcej przydatnych informacji. Jeśli ilość ich okaże się mimo wszystko niewystarczająca (instrukcja liczy 192 strony!) z pewnością do tematu powrócimy.

Inicjacja programu, wybór pilota, areny walki i opcji

Po wgraniu programu musisz zidentyfikować typ samolotu wojskowe-

wstały samolot winien nosić oznaczenie **F-19**, jako chronologiczny następca **F-18 Hornet**, jednocześnie poprzedzający ujawnioną wcześniej modyfikację samolotu **F-5E-F20 Tigershark**. Stąd zanim jeszcze **Stealth Lockheeda** został oficjalnie zademonstrowany, w wielu publikacjach a także w przemyśle softwarowym i modelarskim pojawiło się kilka propozycji na samolot **Stealth**, oznaczonych „prawidłowo" jako **F-19**. Trzeba przyznać, że dominował jeden charakterystyczny „płaszczkowaty" kształt, przedstawiony m.in. w symulatorze firmy **MicroProse**. Może jest to jedna z niezaakceptowanych, konkurencyjnych konstrukcji, zwłaszcza **Northropa?** Może taki samolot naprawdę istnieje, będąc supertajną bronią w odróżnieniu od odtajnionego **Lockheeda?** Na razie mogą to być tylko domysły i to nie poparte żadnymi udokumentowanymi przesłankami.

Znane fakty mówią zupełnie co innego. Rzeczywistość spłatała wczesnym entuzjastom **Stealth-a** dużego figla, zmieniając nie tylko całkowicie jego kształt, ale również oznaczenie na **F-117!**

Jak z tego problemu stara się wybrnąć **MicroProse**, producent symulatora **F-19 Stealth Fighter?**

„MicroProse przewidziało, że Stealth Fighter został zaprojektowany i zbudowany przez **Lockheeda**. Tak było na prawdę.

MicroProse przewidziało, że Stealth Fighter to jednomiejscowy, dwusilnikowy odrzutowiec. Pentagon to potwierdził.

MicroProse przewidziało, że Stealth Fighter będzie operować w dywizjonach. Istniejąca jednostka **4450 th Tactical Group** dysponuje pięćdziesięcioma dziewięcioma samolotami — ilością odpowiednią dla dwóch, trzech dywizjonów.

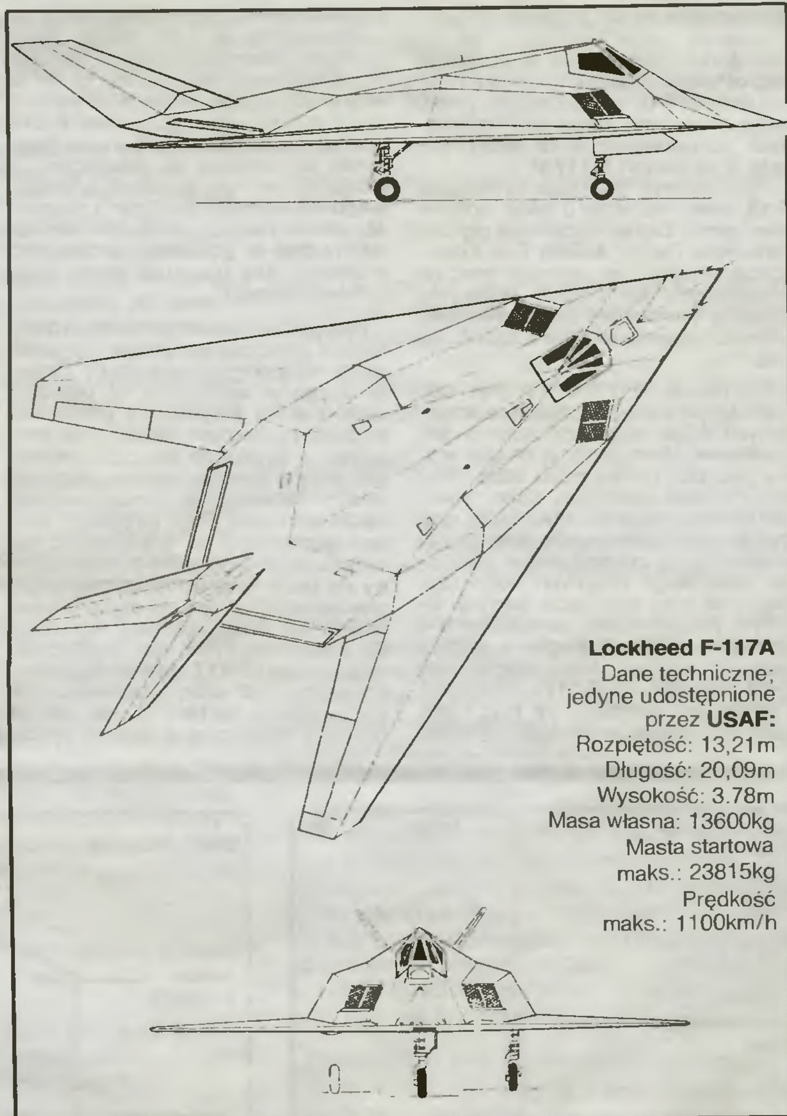
MicroProse przewidziało, że Stealth Fighter będzie samolotem szturmowym i rozpoznawczym, a nie zwykłym myśliwcem. Użycie jako samolotów treningowych maszyn typu **A-7** właśnie na to wskazuje.

MicroProse przewidziało użycie podwójnego usterzenia pionowego — co zgadza się z rzeczywistością, chociaż stateczniki odchylone są na zewnątrz a nie do wewnątrz, a kształt kadłuba i skrzydeł jest cokolwiek inny.

MicroProse przewidziało oznaczenie **F-19**. Aktualnie używane jest **F-17**, ale przecież oznaczenia łatwo (?) się zmienia.

Wczesne fotografie wskazują, że Stealth Fighter jest mniejszy, wolniej-

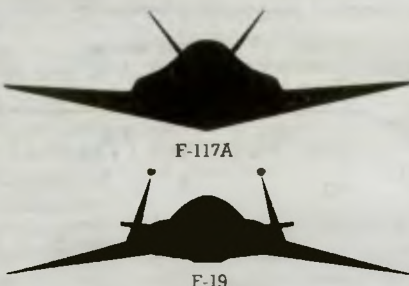
dokończenie na str. 12



Lockheed F-117A
Dane techniczne; jedyne udostępnione przez **USAF:**
Rozpiętość: 13,21m
Długość: 20,09m
Wysokość: 3.78m
Masa własna: 13600kg
Masta startowa maks.: 23815kg
Prędkość maks.: 1100km/h

go przedstawiony na ekranie. W przypadku złej odpowiedzi pozostanie ci jedynie opcja treningowa. Dobra odpowiedź dopuszcza do czterech teatrów działań wojennych: Libia, Zatoka Perska, Europa Środkowa i Półwysep Kola. Każdy z nich zawiera kilka scenariuszy (pakietów zadań), a każdy pakiet ma wiele opcji.

Nie przejmuj się, gdy nie uda ci się wcielić w żadną z postaci prezentowanych na liście rankingowej. Poniechaj tych prób — wpisz swoją ksywę rozpoczynając od zera. Wybierz opcję treningową w Libii z lądowaniem bez kraks i „zielonymi" przeciwnikami, którzy wprawdzie będą atakować, ale nie są dla Ciebie żadnym realnym zagrożeniem i nie przerwą przedwcześnie zabawy.



Systemy F-19

ECM (**E**lectronic **C**ounter **M**easures) System zakłócający namierzanie i śledzenie Twojego samolotu przez wrogą rakietę. Działa na zasadzie robienia „kaszanki" na wszystkich możliwych częstotliwościach fal jednocześnie.

HUD (**H**ead **U**p **D**isplay). Najwszechstronniejszy system ułatwiający pilotaż. Wyświetla on większość z potrzebnych informacji przed oczyma pilota, dzięki czemu nie musi on rozdwajać czy roztrajać swojej uwagi.

ILS (**I**nstrument **L**anding **S**ystem). Przyrząd, którego zadaniem jest naprowadzanie na pas startowy. Wyświetlacz składa się z dwóch kresek: pionowej i poziomej, które pokazują odchylenie samolotu względem wyliczonej osi podejścia do lądowania.

INS (**I**nertial **N**avigation **S**ystem). Pilot wpisuje współrzędne geograficzne miejsca startu/lądowania i podczas lotu otrzymuje bardzo dokładne wskazania o kursie, dewiacjach itp. System działa na zasadzie żyroskopów i jest w praktyce najdokładniejszym (i co za tym idzie) najdroższym systemem nawigacji długodystansowej.

IRJ (**I**nfra**R**ed **J**ammer). System mający spełniać podobne funkcje jak **ECM**, lecz w odniesieniu do rakiet naprowadzanych podczerwienią.

Obrona bierna F-19

Flare — gadget używany przeciwko rakietom naprowadzanym radarowo. Pocisk zmylony drugim, równie mocnym sygnałem na radarze nie może skutecznie trafić w samolot.

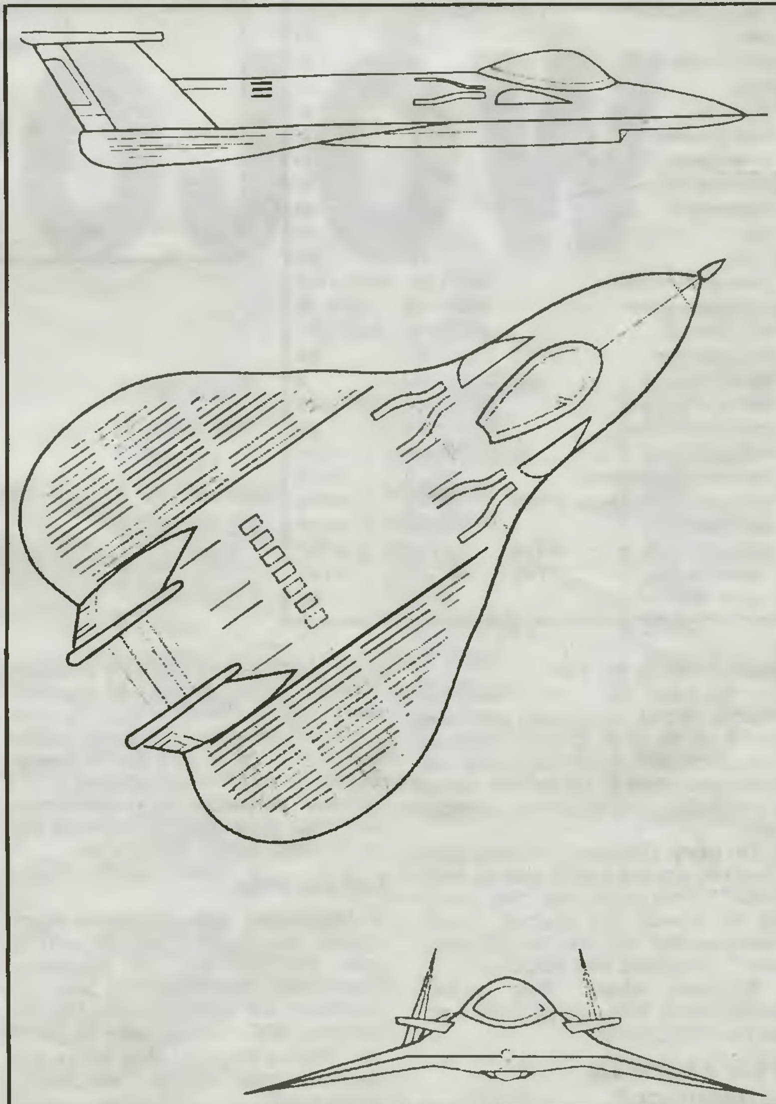
Chaff — pojemnik z magnezją wyrzucany przeciwko rakietom naprowadzanym na podczerwień. Paląca się podczas spadku magnezja wydziela promieniowanie podczerwone silniejsze niż samolot i dzięki temu rakieta naprowadza się na Chaffa.

Decoy — urządzenie analogiczne do **ECM**. Pojemnik z urządzeniem zakłócającym zostaje w momencie zagrożenia wyrzucany przez pilota, który natychmiast po tym znacznie zmienia kurs. Rakieta „zmylona" przez Decoy'a nie może śledzić dokładnie dalej samolotu. Sam Decoy zaś wolno opada na spadochronie a przy samej ziemi ulega samodestrukcji.

Jak wystartować z lotniskowca?

1. Użyj INS-a. Musisz wiedzieć w jakim kierunku lecieć. Wyświetl mapę a na niej ustal punkty docelowe. Zanotuj na kompasie kierunek lotu.
2. Wypuść klapy. Da ci to dużo lepsze wznoszenie.
3. Sprawdź system katapulty. Hamulce muszą być włączone.
4. Włącz silniki, od razu maksymalną moc. Po lewej stronie kokpitu, powinna zapalić się odpowiednia kontrolka.
5. Zaktywizuj katapultę. Gdy silniki osiągną pełny ciąg, wyłącz hamulce. Połączona moc silników i katapulty wyniesie Cię w powietrze. Jeśli teraz natychmiast schowasz podwozie, uzyskasz jeszcze dodatkową siłę wznoszącą.*)
6. Ustal ciąg silników. Po oderwaniu się od pokładu lotniskowca, obserwuj

dokończenie na str. 12



dokończenie ze str. 11

szy i gorszy manewrowo od prototypu **MicroProse**. W akcjach bojowych piloci **4450th T.G.** mogą żałować, że nie latają na dużych, wspaniale uzbrojonych odrzutowcach **F-19 MicroProse'a**, a na małych **F-117A!**".

Tyle firmowa instrukcja symulatora **F-19**, wytłumaczenie o jakże optymistycznym i zachęcającym do gry zakończeniu. Piloci z **4450th T.G.** z pewnością woleliby też, zamiast latać na prawdziwych samolotach bojowych, usiąść z joystickiem przed ekranem, włączyć nieśmiertelność i bawić się całą noc.

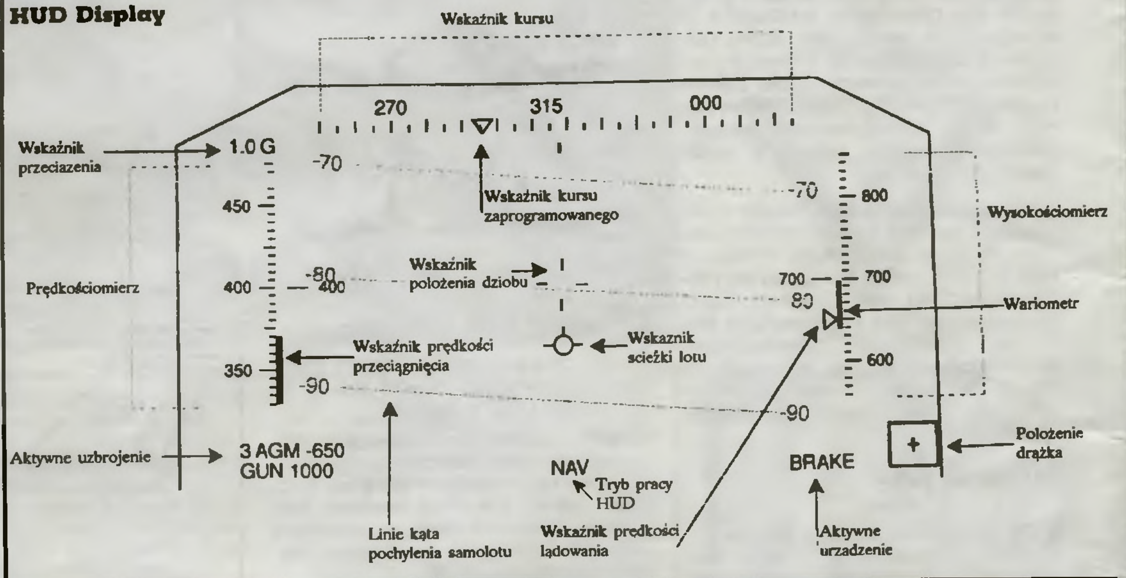
Faktycznie, **F-117A** nie jest taki mały, jak to sobie na podstawie posiadanych zdjęć wyobrażali autorzy **MicroProse**. Mianowicie, w drugim etapie prac pod nazwą **Have Blue**, zbudowano dwa prototypy, dużo mniejsze do seryjnego **F-117A**. Testy tych dwóch „mini" prototypów były tak zachęcające, że zrezygnowano z budowy właściwego prototypu, rozpoczynając od razu produkcję seryjną. **F-117A** jest wielkości samolotów **F-4 Phantom** czy **F-15 Eagle**, a według tego, co sugerują firmy modelarskie **F-19** miał być od **F-117...** mniejszy! Faktem jest natomiast, że **F-117** jest mało przyjemny w pilotażu, o dużej prędkości startu i lądowania (przez co niebezpieczny w tych stałych fragmentach manewrowania) Dziwne może wydawać się również to, że w epoce samolotów myśliwskich o prędkości maksymalnej pow. 2Ma **F-117** jest samolotem poddźwiękowym (jego silniki pozbawione są dopalaczy). Z jednej strony rola samolotu szturmowego nie wymaga tak dużych prędkości maksymalnych, z drugiej jednak strony daje to pośrednie świadectwo przewagi jaką uzyskuje dzięki swej „niewidzialności".

Mimo przedstawionych wątpliwości, historia samolotu jest dzisiaj już lepiej znana niż jego opis techniczny. Opiera się on w większości na oględzinach. Tak na przykład na podstawie wyglądu ruchomych części dysz wylotowych dyskutuje się, czy możliwa jest zmiana kierunku wektora ciągu silników. Jednak brak (zaobserwowanych) własności STOL (krótkiego startu i lądowania) i słaba zwrotność samolotu w powietrzu nie potwierdzałaby na razie tych przypuszczeń. Najciekawsze, choć też nie do końca poznane, są drogi realizacji koncepcji Stealth. Jedną z nich jest tragikomiczność kształtu **F-117**. Jednak jego doskonałość, nad którą pracowano tak długo, polega na tym, że nie jest on oparty o modelowane wycinki walca, kuli czy stożka, a więc brył, na których powierzchni zawsze znajdzie się punkt odbijający falę radarową pod kątem 0°, która wróci do odbiornika radaru.

Przeprowadzono analizy pracy współczesnych radarów i skonfrontowano ze sposobami pracy samolotów szturmowych. Okazało się, że są one wykrywane, gdy fala radarowa skierowana jest pod kątem 30° do płaszczyzny poziomej. Diagnoza była już prosta — cały płatowiec **F-117** musi odbi-



Funkcja/Komputer	ATARI ST	AMIGA	IBM
- flare		1	1
- chaff		2	2
- IRJ	5	3	3
- ECM	4	4	4
- decoy		5	5
- podwozie	6	6	6
- autopilot	7	7	7
- otwarcie/zamknięcie luku amun.	8	8	8
- klapy	9	9	9
- hamulce	0	0	0
- zmniejszenie/zwiększenie ciągu	-/+	-/+	-/+
- wyłączenie silników		SHIFT+-	SHIFT+-
- maks. ciąg silników		SHIFT++	SHIFT++
- działko pokładowe	FIRE	BACKSPC	BACKSPC
- kabina		F1	F1
- HUD (zmiana trybu)	F2	F2	F2
- mapa	F3	F3	F3
- dane o celu	F4	F4	F4
- status luku amun.	F5	F5	F5
- status zniszczeń	F6	F6	F6
- wybór trasy lotu			F7
- zmiana trasy lotu		F8	F8
- ILS		F9	F9
- raport	F8	F10	F10
- widoki spoza samolotu		SHIFT+F1/6	SHIFT+F1/6
- skasowanie trasy lotu		SHIFT+F8	SHIFT+F8
- katapultowanie		SHIFT+F10	SHIFT+F10
- skalowanie mapy	Z/X	Z/X	Z/X
- kąt widzenia		C	C
- czas szybszy/normalny		SHIFT+Z/X	SHIFT+Z/X
- wybór/ustalenie celu		B/N	B/N
- kamery		M/,/./?	M/,/./?
- wybór broni (bomba/rakieta)		SPACE	SPACE
- odpalenie rakiet/zrzut bomb	ENTER	ENTER	ENTER
- quit		ALT+Q	ALT+Q
- pauza	ALT+P	ALT+P	ALT+P
- poziom dźwięku	ALT+V	ALT+V	ALT+V
- czułość sterów		INS	INS



dokończenie ze str. 11

uważnie licznik prędkości. Kolorowa kreska na tej skali, to tzw. prędkość przeciągnięcia. Jeżeli szybkość samolotu wzrośnie o 10 węzłów ponad tą prędkość, będziesz mógł polecieć wyżej.

7. Do góry. Delikatnie podnieś dziób o taki kąt, aby nie stracić widoku horyzontu.**) Teraz wyrównaj stery i wspinaj się powoli. Nie podnoś „nosa" maszyny zbyt mocno, bo „przeciągniesz" i będziesz miał kłopoty.

8. Schowaj klapy. Przy dużych prędkościach klapy mogą zostać poważnie uszkodzone.

A jak z lotniska naziemnego?

Tu czynności są odrobinę prostsze. Najpierw należy oczywiście wypuścić klapy i dać maksymalny ciąg. Po uzyskaniu odpowiedniej prędkości unieść delikatnie dziób do góry. Samolot oderwie się po chwili — natychmiast należy schować podwozie. Po przekroczeniu prędkości przeciągnięcia chowasz klapy i możesz zacząć się wznosić.

Lot do celu

1. Wysokość lotu. Najlepszą wysokością dla Stealtha jest 500—1000 stóp. Podczas lotu nad terytorium przeciwnika natomiast, nie powinien znajdować się wyżej niż 200 stóp. Jeżeli więc **HUD** informuje Cię, że jesteś już powyżej 1k (1000 stóp) pchnij joystick do dołu, zmniejsz wysokość i wyrównaj lot.

2. Poprawny kurs. Spójrz na wskaźnik kursu i odszukaj na nim mały trójkącik. Jeśli go nie ma, wykonaj ostry zwrot w lewo lub w prawo. Gdy ustawisz trójkącik na samym środku skali wskaźnika kursu, znajdziesz się na poprawnym kursie do pierwszego z wyznaczonych dla tej misji na ziemi punktów docelowych. Po osiągnięciu pierwszego z nich, komputer automatycznie przełączy się na kolejny, natychmiast cię o tym informując.

3. Zapasowy zbiornik paliwa, który podwieszany jest na dłuższe loty. Wszelkie informacje o zużyciu benzyny są zawarte na ekranie wyboru trasy lotu. Aby przepompować paliwo ze zbiornika zapasowego do głównego, wciskaj klawisz wyboru broni tak długo, aż znajdzie się tam zapasowy zbiornik i wciśnij FIRE.

Nalot na cel

1. Odszukanie celu. Przełącz celownik **HUD** na Air-Ground i włącz przednią kamerę. Jeśli obiekt nie pojawi się, wciskaj klawisz wyboru celu aż do skutku. Jeśli mimo to nie wykryjesz wrogiego celu, oznacza to, że jesteś jeszcze zbyt daleko, lub w jakiś sposób pomyliłeś kierunek.

2. Wybór broni. Tu musisz niestety kierować się na razie swoją intuicją. Do technicznych środków rażenia powrócimy w następnym numerze.

3. Zbliżanie. W momencie znalezienia celu, **HUD** uruchamia dodatkowe okienko, w którym śledzi cel. Gdy atakujesz rakietą, **HUD** informuje Cię o dotarciu w zasięg rażenia. Atak bombowy, nawiasem mówiąc dużo trudniejszy, ułatwiają dodatkowe wskaźniki **HUD**-a

4. Atak. Kiedy otrzymasz informację: Missile Lock, możesz odpalić rakietę. ***) Zmień kurs, aby odłamki nie ugodziły Twojej maszyny. Po chwili powinieneś ujrzeć błysk ognia i dym — cel został zniszczony. Równie dobrze można wcisnąć **SHIFT+F4** — daje to efekt „siedzenia na rakiecie".

Powrót

1. Nowy kurs. Zresetuj poprzednie dane i ustaw punkty prowadzące Cię bezpiecznie do domu.****)

Lot

Najbezpieczniej jest włączyć autopilota, który miękko podwiezie cię pod sam pas startowy. Ty możesz wtedy zająć się nawigacją (po przełączeniu **HUD**-a w tryb **NAV**) — w niektórych misjach powrót jest bardzo utrudniony. Mając jednak do dyspozycji satelitarną mapę, zbliżenia i oddalenia, po kilku lotach przestaniesz mieć kłopoty.

Lądowanie

1. Włącz ILS. Pojawi się pionowa i pozioma linia. Symbolizują one Twoje

jać w górę lub w dół falę padającą z ziemi pod kątem 30°. Ale realizacja wymagała niekonwencjonalnych rozwiązań — stąd niezgrabny kształt samolotu, który przede wszystkim musi latać. **F-117** jako naturalnie, aerodynamicznie niestateczny sterowany jest cyfrowo systemem **F**ly-**B**y-**W**ire.

Wiele środków przedsięwzięto w celu zamaskowania pracy silników. Usytułowano je nad skrzydłami, zasłaniając przed falami padającymi z ziemi. Wloty powietrza zasłania siatka z materiału **RAM** (absorbującego promieniowanie radarowe). Specjalny kształt ma każde oczko siatki, uniemożliwiające promieniom penetrację i wykrycie łopatek sprężarki. Gazy spalinowe z dysz wylotowych silników są chłodzone, aby zmniejszyć promieniowanie podczerwone. Wszystkie powierzchnie narażone na kontakt z falami pokryte są **RAM**, jednak nie musi on dla efektywności swojego działania być czarny — Stealth'a może pokrywać dowolny kamuflaż. Jednak teraz, pełniąc w **USAF** rolę nocnego samolotu szturmowego malowany jest na czarno.

Płyty oszklenia kabiny pokryte są metaliczną powłoką odbijającą fale elektromagnetyczne. Gdyby nie ten zabieg, to fale radarowe które przenikałyby do kabiny odbite od hełmu pilota, dałyby sygnał powrotny o rząd wielkości większy niż fale odbite od całego samolotu! Średni dla wielu cykli pracy radaru odczytany przekrój poprzeczny **F-117** odpowiada swą wielkością obiektowi o polu przekroju do 10 mm²!

To tylko częsc przedsięwzięć mających na celu realizację pomysłu niewidzialności. Wiele różnorakich środków zabezpiecza samolot przed wykryciem na skutek istnienia wielu innych „słabych miejsc" — nieszczelności między częściami ruchomymi (np. pokrywy luków podwozia i komory bombowej).

Wyposażenie awioniczne to dwie kamery pracujące w podczerwieni. Jedna z nich umieszczona jest przed kabiną pilota i służy do obserwacji terenu, ułatwiając pilotaż w nocy i na małej wysokości. Druga kamera znajdująca się w spodzie kadłuba skierowana jest pionowo w dół i służy projekcji terenu. Nie jest to również rozwiązanie konwencjonalne — najczęściej obraz terenu, nad którym przelatuje samolot uzyskuje się dzięki pracy radaru a tego właśnie **F-117** nie ma na wyposażeniu; (trzecią możliwością jest obserwacja w podczerwieni).

F-117 dysponuje natomiast laserowym dalmierzem — wyznacznikiem obiektu ataku. Pozostałe niezbędne



wyposażenie ratownicze, nawigacyjne, łącznościowe itp. jest standardowe i pochodzi z innych produkowanych seryjnie samolotów **USAF**. Specjalnie dla **F-117** opracowana została natomiast bomba **LLLGB** o masie 907 kg, umieszczana w ilości jednej sztuki w komorze bombowej. Zamiast niej samolot może być uzbrojony w dwa pociski powietrze-ziemia **Maverick**, a także cztery rakiety powietrze-powietrze **Sidewinder** (do samoobrony).

Dzisiaj okazuje się, że **F-117** nie reprezentuje już najwyższego możliwego do uzyskania poziomu technicznego w realizacji koncepcji **Stealth**. Najnowsza technika obliczeniowa pozwala na zaprojektowanie samolotu o niekoniecznie tak obraźliwej dla zasad aerodynamiki pokracznej sylwetce jak **F-117**, a mimo to zachowującej własności niewidzialności. **B-2 Stealth Bomber** jest właśnie rezultatem jej zastosowania i reprezentuje samolot **Stealth** drugiej generacji.

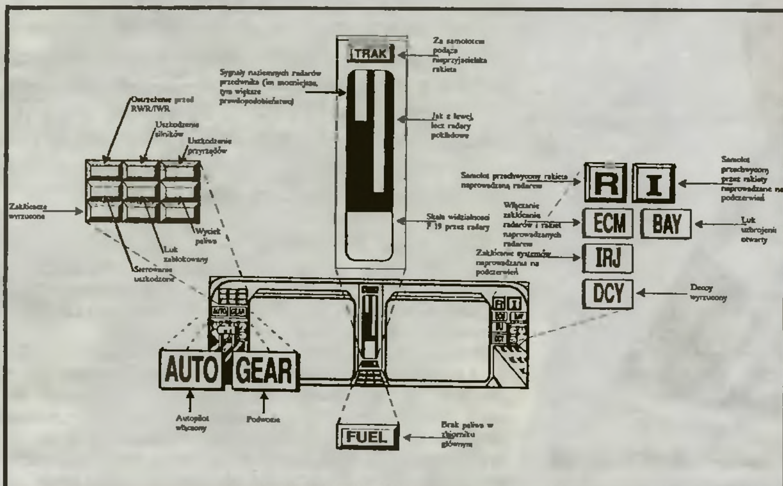
Andreas Kissel

---

położenie względem pasa startowego. Podejście powinieneś rozpocząć na co najmniej 50 km przed lotniskiem, starając się od razu wejść w oś pasa.

2. Kurs. Odpowiednio manewrując samolotem ustaw się idealnie na wprost pasa startowego.

3. Zmniejsz prędkość, do około pięćdziesięciu procent mocy. Aby utrzymać wysokość (500 stóp) podnieś „nos" do góry.



4. Wypuść klapy, po uzyskaniu prędkości około 300 kts. Teraz możesz z powrotem opuścić dziób niżej.

5. Podwozie i korekta prędkości. Po wysunięciu podwozia, zmniejsz ciąg do czterdziestu procent. Jeżeli prędkość utrzyma się powyżej 250 kts, użyj hamulców aerodynamicznych.

6. Podejście do lądowania, przy pomocy **ILS**-a. Pamiętaj, by prędkość przy obniżaniu lotu nie przekroczyła 250 kts. Gdyby tak się stało, zwiększ ciąg do maksimum, schowaj podwozie i próbuj lądować od początku.

7. Lądowanie. Jeśli prędkość wynosi 150—200 kts a wysokość maleje powoli, wszystko jest w porządku. Pas startowy jest na wysokości zero — używając joysticka „przyziemisz" maszynę bez problemu. Po usłyszeniu pisku opon, wciśnij hamulce, wyłącz silniki i czekaj na oklaski.

*) Na małych wysokościach w bardziej zaawansowanych opcjach występują silne prądy atmosferyczne zdecydowanie utrudniające pilotaż. Cały samolot strasznie się trzęsie i powinieneś bardzo uważać na wysokościomierz. Jeden nie taki ruch i kaplica.

**) Nos w górę powoduje znaczny spadek prędkości a przy okazji zmienia znacznie kąt natarcia, co powoduje utratę siły nośnej. Gwałtowne manewry tego typu przy małej prędkości to samobójstwo. Klapy mogą być tu czasami przydatne. Najlepsze rozwiązanie dla początkujących: wciśnij klawisz włączający autopilota. On sam naprowadzi Cię na kurs i co ważniejsze BEZPIECZNIE.

***) Po odpaleniu rakiety bądź przygotowany na zwis samolotu na jedno skrzydło. Odpal drugą w taki sposób aby wyrównać obciążenie po obu stronach maszyny. W przeciwnym wypadku lot jest mało przyjemny. Dotyczy to głównie bardziej zaawansowanych opcji.

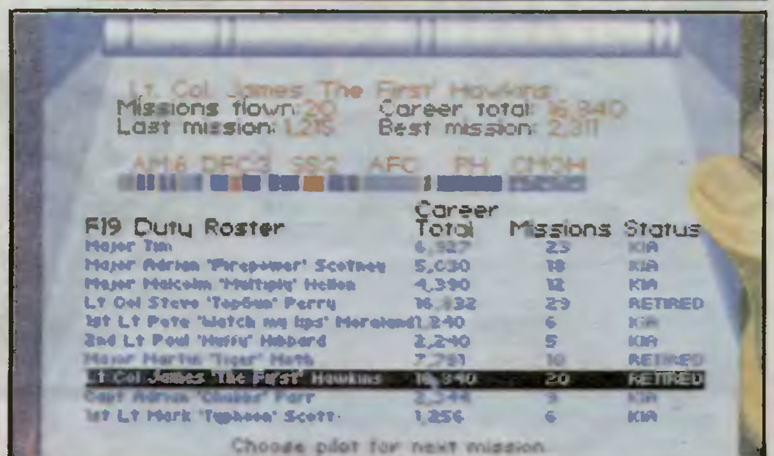
****) Trasa powrotna jest zwykle zakodowana w komputerze. Największe szanse ocalenia daje morze i jeśli robi się gorąco, to tam warto lecieć, oczywiście w miarę możliwości w kierunku bazy lub lotniska przyjaznego.

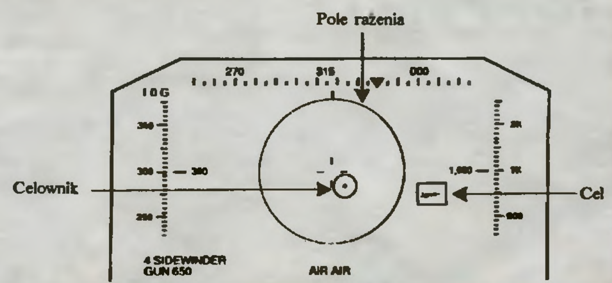
PS. Katapultowanie powinno następować w poziomym, normalnym położeniu samolotu. Na bardzo małej wysokości katapultowanie nie ma większych perspektyw.

Łukasz Czekajewski,
Klaudiusz Dybowski,
Karol Klepacz

Firma: MicroProse
Rok produkcji: 1990
Komputer: Spectrum, Commodore, Atari ST, Amiga, IBM PC









Amiga



Jeśli Ziemi nic nie grozi, ani ze strony gwiezdnych przybyszów, ani ze strony samych Ziemian, świat staje się szary i nudny. Wtedy nadchodzi pora, by wymyślić coś kompletnie zwariowanego a zarazem interesującego. Jeśli spodoba się chociaż co drugiemu dziecku, to można zrobić z tego całkiem niezły komiks.

Superman po raz pierwszy pojawił się w marcu 1938 roku. Od tej pory drukowany był w **Action Comics, World Finest Comics, Adventure Comics** i innych.

Bohater nasz urodził się na wyimaginowanej planecie Krypton. Właściwie to nawet nie zdążył tego zrobić, bo przedtem jego rodzice wysłali go niewielką rakietką w przestrzeń. Gdyby nie to, przyszły Superman zginąłby kilka minut później, wraz z całym Kryptonem rozsadzonym potężnym wybuchem.

Dalej historia pana w niebiesko-żółto-czerwonym kostiumie znana jest prawie wszystkim. Swoją tożsamość ukrywał, będąc redaktorem dziennika „Daily News", w którym uchodził za anemika i ślamazarę. Gdy nadchodziła pora na działanie, przemieniał się w ukryciu w herosa — supersilnego, superszybkiego, superczłowieka — **SUPERMANA.**

Mężczyzna ze stali posiadał cechy, dające mu przewagę nad każdym Ziemianinem. Superman mógł latać, podnosić potężne ciężary, biegać szybciej od pociągu, dmuchnięciem niszczyć las. Jego wzrok, wyewoluowany w świetle Czerwonego Karła miał cechy iście szczególne. Przy jego pomocy dostrzegał obiekty tak mikroskopijne, jak i bardzo odległe. W ciągu sekundy mógł stopić nim najgrubszą stal, lub też widzieć przedmioty schowane głęboko pod metalową osłoną. Dodanie, że widział w ciemności, jest już tylko formalnością.

Producenci gier sprawiają wrażenie, jakby nie przepadali za Supermanem. Produkty pod tym tytułem straszą z reguły od samego początku, nie dając nam odetchnąć aż do wyłączenia komputera. Niejednego doprowadziło to prawie do zejścia.



Commodore

Najnowszy i niezaprzeczalnie najlepszy jest **Superman II.** Gra ma szkielet komiksowo-zręcznościowy. Przed każdym levelem oglądamy wprowadzające do akcji rysunki, potem bierzemy joya gramy. Walki rozgrywają się w powietrzu, w laboratorium, na statku kosmicznym, w roju meteorytów, i jeszcze w kilku innych miejscach.

Superman czasem więc pobudza uczucia, czasem je studzi, a kiedy indziej nie jest w ogóle zauważany. Komiksy z tym gościem, to niezły pomysł na spędzenie wolnego czasu. Filmy, których numeracja kończy się chyba na trzecim, są raczej wymiotne i jawią się jako jedna, wielka próba efektów specjalnych. Gry natomiast wymagają długich oględzin, by znaleźć w nich choć trochę pomysłu, połączonego z dobrym wykonaniem. No, może z wyjątkiem Supermana II.

Lavender Blue

Firma: Accolade
Rok produkcji: 1990
Komputer: Spectrum, Commodore, Atari, Amstrad, Amiga



Ta trójka dziwaków z domu na wzgórzu mało cię obchodziła aż do dnia, gdy zaginęła twoja dziewczyna Sandy. Od tego czasu twoim celem stali się tylko oni: profesor Ed, pielęgniarka Edna i doktor Fred. Wiedziałeś, że Sandy znajdziesz w ich kryjówce a w poszukiwaniach pomogą Ci starzy, szkolni przyjaciele. Co prawda wybrać możesz jedynie dwóch spośród nich, lecz ich umiejętności wynagrodzą to w pełni. Moimi faworytami zawsze byli Bernard i Syd — praktyk oraz muzykalny romantyk nie bojący się duchów.

Do wyboru masz piętnaście rozkazów, które uzupełniasz następnie nazwami postaci oraz przedmiotów znajdujących się na ekranie lub w kieszeni. Tak więc, jeżeli chcemy dać radio Bernardowi, to najpierw wybieramy GIVE, następnie odnajdujemy w kieszeni radio aby wreszcie potwierdzić rozkaz podwójnym przyciśnięciem FIRE na Bernardzie.

Szczególnie przydaje się rozkaz WHAT IS, który pozwala zlokalizować i nazwać przedmioty, zwłaszcza w ciemnych pokojach.

Dodatkowa możliwość to zmiana bohatera (NEW KID), uzyskiwana również przy pomocy klawiszy funkcyjnych F1, F3, F5. Inne klawisze funkcyjne służą do: F2 — zapisu na dysk (w wersji IBM — F5), F7 — przerwanie „filmowych" wstawek (IBM — Esc), F8 — rozpoczęcie gry od początku. SPACE zatrzymuje grę.

Cała trójka dochodzi do drzwi wejściowych. Zamknięte na cztery spusty, ale klucz tradycyjnie pod wycieraczką. Otwórz drzwi, a klucz daj Bernardowi, który pójdzie w lewo do skrzynki na listy i poczeka na listonosza. Ty i Syd wchodzicie do domu.

W hallu masz schody na piętro i trzy pary drzwi. Jedne z nich nie mają klamki — zamyślony opierasz się o „barani łeb" na poręczy i drzwi stają otworem. Na dole, po uporaniu się ze światłem widzisz, że znalazłeś się w pomieszczeniu reaktora (Made in Czernobyl). Weź klucz wiszący przy zamkniętych drzwiach i wracaj do Syda. Światła nie gaś, bo rachunki płaci na szczęście profesor Ed. Na parterze od razu orientujesz się, że do wejścia do piwnicy potrzeba co najmniej dwóch ludzi.

Wchodzisz do drzwi obok. Dostrzegasz szafkę z radiem, w którym znajduje się ogromna lampa. Widzisz także magnatofon w tej samej szafce oraz klucz zaczepiony na żyrandolu. Sięgnąć go na razie nie możesz, ale cierpliwości — sam wpadnie ci w ręce.

Kolejne pomieszczenie dalej — biblioteka, o czym przekonasz się po zapaleniu światła. Schody nie przydadzą się na wiele, ale za to meble są stara i mogą kryć różne niespodzianki. Rzeczywiście — na ostatnim panelu pod kwiatkiem znajdujesz skrytkę z kasetą magnatofonową. Przed wyjściem chcesz skorzystać z telefonu, ale ten milczy jak grób.

Wracasz z powrotem do hallu i udajesz się do pomieszczenia obok zegara — kuchni. Tu radzę uważać, bo można natknąć się na Ednę. Jeżeli zobaczysz ją stojącą obok lodówki, zmykaj ile sił w nogach. Jeśli jednak nie, zajmij się swoimi czynnościami. Otwórz lodówkę, zabierz ser i Pepsi. Nie zastanawiaj się dłużej, lecz przejdź do jadalni, która znajduje się obok a następnie do spiżarni. Weź z szafki słoik i sok owocowy.

Ale co to?, kolejne drzwi zamknięte. To nic, użyj klucza z piwnicy. Doszedłeś do ogrodu z basenem — kąpiel? Nie rób lepiej tego, gdyż woda jest radioaktywna. Nabierz jej do słoika i wracaj do hallu.

Teraz na górę i do drzwi po lewej. Pracownia malarska, martwa natura, zmywacz do farby, pędzel i bałagan. Zabierz tacę z owocami, pędzel i puszkę z rozpuszczalnikiem. Wyjdź z powrotem, skieruj się do pomieszczenia po prawej. Na fortepianie nie zagrasz, ale

MANIAC MANSION


Commodore

uda ci się włożyć kasetę do magnatofonu. Zostaw ją tam i wyjdź z pokoju.

Wchodzisz w drzwi vis a vis schodów, pokonujesz korytarz i wstępujesz do pierwszego pokoju. Zapalasz światło. Z biurka zabierz pamiętnik profesora. Wróć na korytarz, omiń pokój z automatami do gier i pójdź po schodach w górę. Kilka kroków na nowym piętrze a przed tobą, jak z podziemi wyrasta jakiś zdesperowany duch. Nie przepuści cię, dopóki nie dasz mu owoców i soku owocowego.

Mijasz ciemnię fotograficzną, bo na robieniu zdjęć znasz się krótko mówiąc mało i wchodzisz po kolejnych schodach. Pierwsze drzwi po lewej — radiostacja, która oczywiście nie działa. Może Bernard będzie wiedział jak uruchomić to stara pudło?

Przeczytaj plakat i spisz z niego numer. Rób tak ze wszystkim — każdy napotkany numerek, choćby nawet najbardziej niewinny skrzętnie notuj. Pod butem wyczułeś DIME (dziasięciocentówkę), zabierz ale nie musisz na nią chuchać. Badając łóżko dostrzegasz drabinę i żwawo na nią wchodzisz. Na górze olewasz ducha (nie dosłownie), kradniesz mu płytę gramofonową i żółty klucz. Na korytarzu wchodzisz dopiero w czwarte drzwi. Poćwicz chwilę na siłowni a z łazienki zabierz gąbkę. Na korytarzu wstąp w ostatnie drzwi.

Kominak, maszyna do pisania, roślinka z filmu „Little Shop of Horror" i brzydka plama na ścianie — ktoś coś murował, nie skończył. Sprytnie używasz rozpuszczalnika i pojawiają się ukryte drzwi, które otwierasz by dostać się po drabince na strych. Zapal światło, a przekonasz się, że tu tkwi przyczyna braku prądu w automatach i zarazem kolejne zadanie dla Bernarda.

Wracasz do pokoju, badasz roślinkę i dostrzegasz nad nią klapę — tylko jak tam się dostać? Nie karm jej tak jak w filmie krwią, użyteczniejsza będzie woda z basenu a potem puszka Pepsi na uspokojenie. Gadzina usnęła, wchodzisz na górę. Teleskop, panel do sterowania, otwór do wrzucania monet. Wrzucasz monetę, kręcisz trochę teleskopem w prawo. Na razie jednak nic z tego nie wychodzi, więc wracasz do łazienki, by do pustego już teraz słoika nalać wody.

Przechodzisz do pokoju z pianinem. Włączasz płytę — pisk, aż wazonik na fortepianie popękał. Kaseta w magnetofon, płyta na adapterze i nagrywamy. Po chwili wyjmujesz kasetę, biegniesz do pomieszczenia z kluczem na żyrandolu. Z uśmiechem satysfakcji wkładasz taśmę do magnatofonu. Za chwilę u twoich stóp leży żyrandol, a w twojaj kieszeni spoczywa zdobyty klucz.

W tym czasie Bernard z pewnością posiada już paczkę i znaczki, które w międzyczasie przyniósł listonosz. Jeśli dobrze wywiązał się z zadania, możesz zaprosić go do środka. Pociągnij też za krzak przy schodach a kratę po ćwiczeniach na siłowni wyrwiesz bez żadnego problemu.

Teraz nastał czas na spacer do garażu, który znajduje się za furtką przy basenie. Podnieś wrota. Samochód otworzysz żółtym kluczem, w bagażniku są narzędzia. Zabierz też kurek od kranu leżący na półce. Żółtym kluczem możesz uruchomić silnik, ale najpierw przeczytaj numery na naklejkach.

Stań przy basenie. Na materacu pływa radio a w nim bezcenne baterie, poza twoim zasięgiem, póki w basenie jest woda. Od czego jednak koledzy? Jeden z nich wejdzie przez wyrwaną kratę do korytarza, gdzie pod sam koniec natknie się na zawory. Zaczyna się „szybka akcja bydgoskiej policji".

Bernard zakręca zawory. ALARM! (pamiętaj o F1, F3). Przełączasz się na bohatera przy basenie, złazisz czym prędzej do niego, podnosisz radio i leżący tam klucz. Pomykasz jak rakieta z powrotem na górę, a Bernard włącza z powrotem obieg wody. Nie pozwól mu jednak odpocząć. Udasz się nim do pokoju ze zbitym żyrandolem, z radia zabierzesz lampę. Przydatna mu będzie torba z narzędziami. Bernard naprawia telefon w pokoju obok.

Znowu kolej na ciebie. Odważnie idziesz do profesora, który nie będzie cię bił, jeżeli dasz mu paczkę przyniesioną przez listonosza lub ser z lodówki. Nie słuchaj jego zrzędzenia, lecz dobierz się do skarbonki, zabierz z niej QUARTER-y (dwudziestopięciocentówki), podnieś chomika i zabierz kartę kredytową leżącą pod nim. Teraz radzę zwlewać — profesor szybko traci cierpliwość. Monety wykorzystaj od razu w teleskopie; po chwili kręcenia w prawo ujrzysz długo oczekiwany numer.

W łazience przyjdzie pora na mumię. Załóż kurek do prysznica i odkręć wodę. Brrr. Odsunęła się wolno, odsłoniła jakiś numer. Przyda się on teraz Bernardowi, ale nim z niego skorzysta wyjdź na korytarz, podejdź do drugich drzwi na końcu korytarze. Gdy Bernard zajmie chwilę Ednie przy telefonie, wejdź do środka — musisz być szybki i precyzyjny. Zabierz klucz ze stolika nocnego. Edna już po ciebie biegnie, ale od czego drabina? Na górze znajdujesz sejf za obrazem, po zapaleniu rzecz jasna światła. Otworzysz go za pomocą szyfru znalezionego przez teleskop. W środku koperta, a w niej kartka i 25 centów. Wracasz i wpadasz na czekającą już na ciebie Ednę — na to nie ma jednak sposobu.

Wylądujesz w lochu. Otwórz dwie kłódki w drzwiach, przejdź do drugich drzwi, otwórz je kluczem. Znajdziesz się w pomieszczeniu reaktora, z którego to wyjdziesz na zewnątrz. Jeśli jest was tam dwóch, jeden może nacisnąć ruchomą cegłę pod oknem.

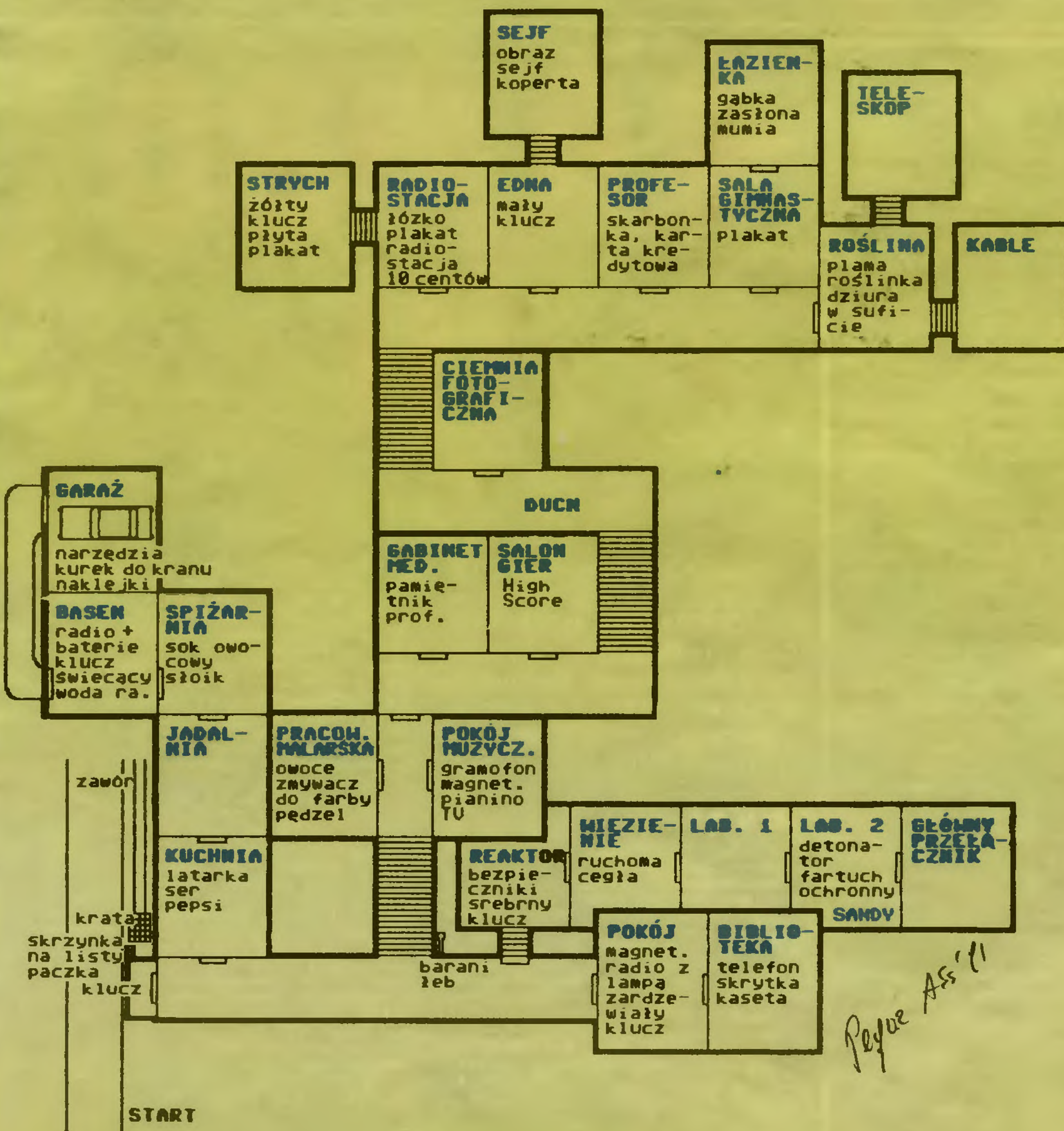
Kolej na Bernarda. Potrzebuje narzędzia, radio i latarkę. Wyjmuje z radia baterie i wkłada je do latarki. Idzie do pokoju z przerwanymi kablami, po drodze wkłada lampę do radiostacji. Czeka przy zerwanych przewodach, gdy w tym czasie Syd udaja się do skrzynki z bezpiecznikami przy reaktorze, wyłączając czujnie prąd. Bernard momentalnie używa narzędzi do naprawy kabli, przy świetle latarki oczywiście. Gdy już gotowe, Syd włącza z powrotem prąd i alarm odwołany. Korzystając z tego, że Bernard jest na górze, idzie po drodze do radiostacji i tam czeka.

Czekasz aż profesor Ed pogra na automacie. Zaraz po tym biegniesz tam i przy pomocy 25-cio centówki grasz w tę samą grę. Zapisz High Score. Zostaw tam Syda z małym kluczem do automatów, gdyż będzie potrzebny do wyjęcia 25-cio centówki. Udasz się do lochu, gdzie numerem High Scora otworzysz zamek szyfrowy.

Bernard używając radiostacji i numeru z plakatu dzwoni po policję. Przybędzie jej inspektor, który w lochu zgubi odznakę policyjną BADGE. Poczekaj aż zakończą swoją misję i udaj się do tajemniczego pomieszczenia. Podajesz się za inspektora policji, więc duszek, który ci zastąpi drogę będzie niegroźny. Za nestępnymi drzwiami jest Sandy w towarzystwie złośliwego doktora Freda. Musisz natychmiast wyłączyć detonator, używając przycisków na maszynie — kolejno 1, 2, 3, 4. Otwórz szafkę i ubierz się w skafander ochronny. Za pomocą karty otwórz drzwi i wyłącz główny przełącznik. Wygrałeś!

PS. Nie ma jednego, pewnego, najszybszego i najlepszego sposobu na skończenie Maniac Mansion. Podany przez nas opis wydaje się być niezły, ale nie wykluczamy. że istnieją krótsze od niego tym bardziej, że zestawów bohaterów może być wiele. Propozycja zawsze pozostanie tylko propozycją.

JaJco



Firma: Lucasfilm Games
Rok produkcji: 1988
Komputer: Spectrum, Commodore, Amiga, IBM PC

Przed kilkoma dniami zmęczony obowiązkami redakcyjnymi wyskoczyłem na chwilę na Węgry. Wizy nie potrzeba, Budapeszt jest piękny a bilety tanie. Po drodze poznałem Kochanego Kapitana Samolotu, Bardzo Kochającego swą Kochaną Załogę, którego zagadnąłem o symulatory lotnicze. Włączyliśmy autopilota i rozpoczęliśmy rozmowę. W kabinie było tak ciasno, że mechanik pokładowy i nawigator musieli udać się na papierosa. Oto krótki zapis rozmowy:

— Czy grał Pan na komputerowych symulatorach lotu?

— Tak, ale na ponad sto startów udało mi się wylądować raz. Dziewięcioletni syn sąsiada był o niebo lepszy.

— Czy piloci są szkoleni na symulatorach?

— Wyjeżdżają po to do USA, gdzie przechodzą trening na symulatorach tak wiernie odtwarzających rzeczywiste warunki, że trenujący pilot może wygenerować pawia podczas turbulencji generowanych przez symulator.

— Czy dałby Pan radę pilotować F-14 Tomcat?

— Zabić, to bym się nie zabił, ale wszystko dzieje się tam kilkakrotnie szybciej, niż w tym moim gruchocie.

— A na czym polega trudność w przesiadaniu się np. na awionetki?

— Przede wszystkim siedzi się niżej. Najtrudniej jest wyczuć odległość od ziemi i moment dotknięcia kołami pasa.

— Dziękuję za mile spędzony czas. Na horyzoncie widać już lotnisko, a ja życzę Panu lądowań więcej niż startów!

Waldi



TRACON

Air Traffic Control Simulator

Z racji zainteresowań wszystkie gry o tematyce lotniczej cieszą się u mnie niesłabnącą popularnością; żadna jednak nie przypadła mi do gustu tak jak **TRACON** firmy **WESSEX Inc.** Jest to następne wydanie dość ciekawego tematu — kontroli ruchu lotniczego i w moim pojęciu — jest to wydanie wybitne.



Obszar powietrzny każdego państwa dzieli się z grubsza na drogi lotnicze oraz rejony i strefy kontrolowane lotnisk. Każdym z tych obszarów zarządza inny organ kontroli ruchu lotniczego ściśle współpracujący z pozostałymi. Kontrola **OBSZARU** zarządza praktycznie całym terytorium. **ZBLIŻANIE** — rejonem kontrolowanym lotniska, tj. przestrzenią w której samoloty przylatujące zniżają się do lądowania, a odlatujące — wchodzą na poziomy przelotowe. **WIEŻA** bądź **KONTROLA LOTNISKA** zezwala na zapuszczanie silników, starty i lądowania oraz zarządza całym ruchem naziemnym na lotnisku.

Z punktu widzenia operacyjnego najtrudniejszym rejonem jest **ZBLIŻANIE**. Kontroler tego organu to facet, który musi zapewnić absolutne bezpieczeństwo samolotom zniżającym się do lądowania, odlatującym oraz przelotom czyli ruchowi tranzytowemu. Jako pomoc służy mu oczywiście radar bez którego nie ma mowy o sprawnej obsłudze ruchu (bo bezpieczeństwo i tak musi być zachowane — to jest cel nadrzędny).

TRACON daje Ci odpowiedni radar i angaż do pracy na najbardziej ruchliwych lotniskach USA. Teraz możesz wykazać się podzielnością uwagi, szybkością decyzji i opanowaniem.

Na początek spróbuj obsłużyć 10 samolotów w ciągu 40 minut w rejonie Los Angeles. Piloci są bardzo sumienni, szybko reagują i wykonują Twoje polecenia, ruch jest niewielki. Do wspaniałych efektów należy zaliczyć digitalizowany głos wydobywający się z głośniczka i do złudzenia przypominający prawdziwe transmisje pilot-kontroler. Dodam od siebie, że efekt ten jest i doskonale pomyślany i po mistrzowsku zrealizowany — zarówno znaki wywoławcze samolotów jak i cała stosowana frazeologia są prawdziwe.

Dla nieznających języka komunikaty od pilotów i polecenia wydawane przez Ciebie są wyświetlane na dole ekranu. Zestaw poleceń (dostępny po wciśnięciu klawiszy **ALT** i **F1**) pozwala na: redukowanie szybkości, wykonywanie zakrętów na określony kurs, zniżanie,

RECENZJE

To nie jest pismo tylko o grach, nie dotyczy ich nawet w połowie. Decydujemy się jednak o nim napisać, jako że po takich potentatach jak **Crash** czy **Amiga Action,** nadeszła pora na przedstawienie pisma mniej znanego, mniej growego lecz dla określonego odbiorcy równie przydatnego.

Głównym tematem **START**-u jest hardware orsz software użytkowy. On zajmuje lwią część pisma, szczególnie pierwszych 20—30 stron. Dalej swoje miejsce mają reklamy, których nie brakuje na dobrą sprawę nigdzie. Dopiero na samym końcu trafiamy na trzy, cztery opisy do gier, czyli problem nas interesujący.

Dziwne to, ale w pismach profesjonalnych rzadko kiedy spotyka się tak dopracowane, tak dokładne i tak przejrzyście napisane opisy. Tam na przykład po raz pierwszy zetknąłem się z dokładną instrukcją skończenia Maniac Mansion, czego nie mogłem uświadczyć przez ponad pół roku w żadnym „poważniejszym" piśmie. To naprawdę pocieszające, że istnieją jeszcze takie ukryte, ale znakomite oazy informacji.

Szata graficzna **Start**-u nie rzuca na kolana. Kolory używane są raczej w sposób marginalny, wiele jest tylko czarno-białych stron. Dla analfabety za mało będzie obrazków czy ciekawych ilustracji, tak, że zniechęci się szybko. Profesjonalista również może czuć się niezespokojony, szczególnie jeśli będzie on zawodowcem w dziedzinie gier.

Rubryka gier wyróżnia się natomiast z całości pisma ilością zdjęć i koloru w ogóle. Ilustracje są podpisane, wyjaśniają często lepiej niż tasiemcowe zdania autorów. Radosną twórczość, fantazję spotyka się rzadko. Nie zapomniano o nas i naszych wymaganiach, choć pismo to jak już wspomniałem z grami ma naprawdę niewiele wspólnego.

A zresztą, jeśli nie jestem już zupełnie głodny, to wolę zjeść mało a dobrze!

Łukasz Czekajewski



START

Guide to ATARI ST
Cena: \$14.95, CAN \$19.95
Stron: ok. 100
Adres:
Antic Publishing Inc.
544 Second Street
San Francisco, CA 94107

RAMBO III

Firma OCEAN niezmordowanie zasypująca nas hitami w stylu OPERATION WOLF, PLATOON, ROBOCOP, przygotowała kolejny kąsek dla smakoszy gatunku, a jest nim komputeryzacja (nie mylić z ekranizacją) filmu RAMBO III.

LEVEL 1

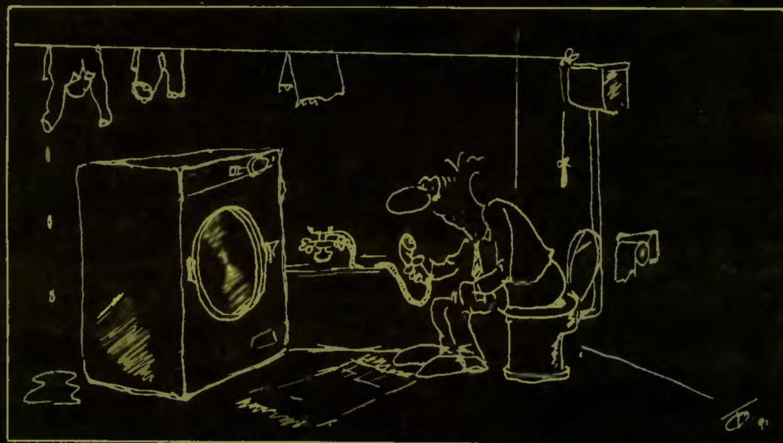
Cel — uwolnienie Pułkownika z rąk Afgańskich Komunistów.

Podczas spacerów po bazie na Kapitalistycznego Podżegacza czeka wiele niebezpieczeństw, jak to powinno być w prawdziwej bazie wroga. Gra wymaga pewnej dozy inteligencji, jednakże mapa i dalszy opis nie pozwolą na jej zbytnie wykorzystanie. Czas na **Mega Tip,** który przedstawia jedną z możliwych dróg przejścia do końca gry.

Start, idziesz na północ po baterię do noktowizora (**GOGGLE BATTERY — 5**), weź wykrywacz min (**MINE DETECTOR — 6**), weź apteczkę (**MEDICAL PACK — 2**), udaj się na wschód, północ i wyłącz blokadę drzwi elektrycznych (**A**), na południu weź jasny klucz (**LIGHT KEY — 7**), wróć w kierunku startu i weź pociski (**ARROWS — 1**), dalej na wschód, weź tłumik (**PISTOL SILENCER — 4**), jeszcze trochę na wschód, odrobinę na południe i deczko na zachód a noktowizor będzie twój (**INFRA-RED GOGGLES — 8**), teraz cały czas na wschód, weź rurę jarzeniową do świecenia (**LIGHT TUBE — 9**), rusz na północ, otwórz elektryczne drzwi i wyjdź na zewnątrz.

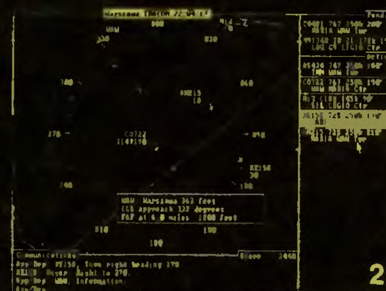
Jesteś na wielkim placu, idź do samego końca mapy na północy, po drodze zabierz apteczkę (**MEDICAL PACK — 2**), skręć na zachód, użyj baterię, następnie noktowizor, idź na południe, weź kolejną apteczkę, weź pistolet (**PISTOL — 10**), teraz kawałek na zachód i trochę na południe weź ciemny klucz (**DARK KEY — 12**), użyj go, weź baterię do wykrywacza min (**DETECTOR BATTERY — 11**), ponownie użyj ciemnego klucza, pomaszeruj na północny zachód nie zapominając o noktowizorze, użyj ciemny klucz, wciśnij przycisk włączający drzwi elektryczne, wyjdź na zewnątrz, weź anty-minę (17), wróć, zrób mały spacerek na wschód, naciśnij przycisk na ścianie, i udaj się do wyjścia pamiętając o rękawiczce izolacyjnej (**ISULATED GLOVE — 13**), włącz noktowizor, użyj

wchodzenie, krążenie w strefie oczekiwania, przejmowanie własnej nawigacji przez pilota, żądanie podania pozycji, wydawanie zgody na rozpoczęcie podejścia do lądowania, przesyłanie samolotu do obszaru zarządzanego przez inny organ i lot do określonego punktu nawigacyjnego. Wbrew pozorom „gałkologia" jest bardzo prosta i wymaga bardzo małej wprawy. Jako kontroler możesz włączać i wyłączać kołowe znaczniki odległości na swoim wskaźniku radarowym, przesuwać opisy samolotów (tzw. lidery) aby się na siebie nie nakładały, wyświetlać różę wiatrów jeśli masz kłopoty z kursem — te i wiele innych funkcji są dostępne także w prawdziwej kontroli ruchu lotniczego. Jest to (jak do tej pory) jedyny program tak bardzo przybliżający prawdziwą atmosferę centrów kontroli ruchu lotniczego.



Do zupełnie unikalnych należy możliwość programowania dowolnych przestrzeni powietrznych co oznacza, że można np. wprowadzić dane z rzeczywistych lotnisk. Jest to trochę skomplikowane ale po dwóch godzinach rzetelnej pracy udało mi się wprowadzić dane dotyczące rejonu Warszawy. Można także wybierać stopień trudności poprzez sterowanie pogodą, wiatrem, liczbą samolotów do obsługi w określonym czasie i zamianą pilotów „sumiennych" na „wyjątkowo rozleniwionych". Dodatkowo można także spowodować aby Twój kumpel z sąsiedniej przestrzeni miał fochy i nie chciał przyjmować wszystkich przesyłanych mu przez Ciebie samolotów.







1. Tak wygląda przestrzeń wokół Los Angeles
2. ... A tak Warszawa
3. Gdy zrobi się tłok, obraz można powiększyć

Błędy są odpowiednio „punktowane" (notabene punktację ustala sam grający). Komputer rozróżnia szereg błędów: niezachowaną separację, wyjście samolotu poza zasięg radaru, nieprzekazanie lotu do sąsiedniego organu, niebezpieczne zbliżenie, odejście na drugi krąg (przed wszystkim w efekcie niechlujnego podprowadzenia do lotniska), wreszcie kolizję. Jeżeli ktoś myśli, że wektorowanie samolotu do lotniska jest takie proste jak np. w KENNEDY APPROACH to się grubo myli. Samolot musi mieć odpowiednią prędkość podejścia i wysokość; ponieważ różne lotniska mają różne wysokości a samoloty — różne prędkości podejścia, roboty jest wystarczająco dużo żeby o kimś (bądź czymś) zapomnieć. Zemsta komputera jest nieprzyjemna...

To co mnie najbardziej uderza w tej grze to wyjątkowe odwzorowanie realiów. Są także i minusy: zamiast podłużnej plamki symbolizującej samolot na ekranie widać sylwetkę samolotu; po wprowadzeniu własnych nazw pomocy radionawigacyjnych komputer wymawia stare nazwy. Nie można zakończyć transmisji do jednego samolotu słowem „break" i zacząć natychmiast nadawania do drugiego (choć można wydać szereg poleceń jednorazowo).

Do walorów gry należy fakt, że wyjątkowo dobrze współpracuje ona z kartą Hercules o czym mogą świadczyć rysunki. Szybkość gry jest taka sama na XT jak i na 386 z koprocesorem. W miejscach, w których występuje „tłok" można zrobić powiększenie tego rejonu. Trasy samolotów mogą być zaprogramowane np. przez instruktora bądź są generowane przez komputer. Można zmieniać częstotliwość lotów na poszczególnych trasach w zależności od potrzeb (i upodoban). Na dokładne opisanie wszystkich możliwości tego programu potrzebowałbym jeszcze ładnych parę stron...

Twoim głównym zadaniem jest zapewnienie separacji pomiędzy wszystkimi samolotami. Jak tego dokonasz to już Twoja sprawa. Pamiętaj, że czasami kumpel-sąsiad się myli i przekazuje Ci dwa samoloty na tym samym poziomie lotu. Kontroluj uważnie informacje pojawiające się na paskach z prawej strony ekranu; od szybkości przyswajania zawartych na nich danych będzie zależał Twój wynik. Pamiętaj jednak, że komuś może nawalić radio, że ktoś może Cię „słabo" słyszeć czy wreszcie, że pilot zna rozrywki znacznie bardziej przyjemne aniżeli słuchanie gadaniny kontrolera. Pomimo tego **BEZPIECZEŃSTWO MA BYĆ ZACHOWANE**.

Chwilowo Tracon jest dostępny tylko na komputerach IBM i pochodnych. Wierzę jednak gorąco, że niebawem zobaczymy wersje na C-64, Atari i Amigę — bo naprawdę jest to gra niepo... tarzalna.

Klaudiusz Dybowski

Firma: Wessex Inc.
Rok produkcji: 1989
Komputer: IBM PC

---

jasnego klucza, otwórz drzwi, wychodzisz na zewnątrz.

Użyj baterii i wykrywacza min, skieruj się na północny wschód, otwórz drzwi i wejdź do środka, użyj jasnego klucza i weź materiały wybuchowe, ponownie użyj jasnego klucza, skieruj się do pomieszczeń zaznaczonych na czarno, użyj rury jarzeniowej, weź mundur, użyj rury jarzeniowej, wróć na główny korytarz i podążając nim na południe najpierw zabierz kolejną porcję materiałów wybuchowych, weź apteczkę, użyj jasnego klucza, weź Bazookę czy jak kto woli Panzerfaust (**EXPLOSIVE ARROW — 15**), dwukrotnie użyj jasnego klucza, weź apteczkę, znów użyj jasnego klucza, robiąc powolny zwrot przez zachód na północ zabierz resztę materiałów wybuchowych, weź karabin maszynowy, zmień broń na Bazookę, strzel w przełącznik obok drzwi, ubierz się w mundur, użyj jasnego klucza, wejdź do środka i przywitaj się z **ukochanym Dyrektorem twojej ukochanej szkoły** (będącym w randze pułkownika w stanie spoczynku, który pracował bezpośrednio dla **KGB,** a nie jak się zdawało Sylvestrowi Stallone — pseudo Stalowy Sylwek — dla NRD-owskiej Stasi, która poprzez znajomości w Knesecie i koligację rodzinną — teść szefa ma córkę w biurze Prezydenta USA — doprowadzili do zaangażowania tego ostatniego na stanowisku).

LEVEL 2

Cel prosty: podłożyć w całej bazie 8 bomb i uciec helikopterem. Jak widać z mapy całość terenu została podzielona na cztery strefy. Aby przedostać się z jednej do drugiej należy strzelić w bramę wybuchową strzałą (z Bazooki) i już. Gra podobna się staje do OPERATION WOLF tz. strzela się do wszystkiego co się rusza.

Bomby nie muszą być zakładane w kolejności podanej na mapie.

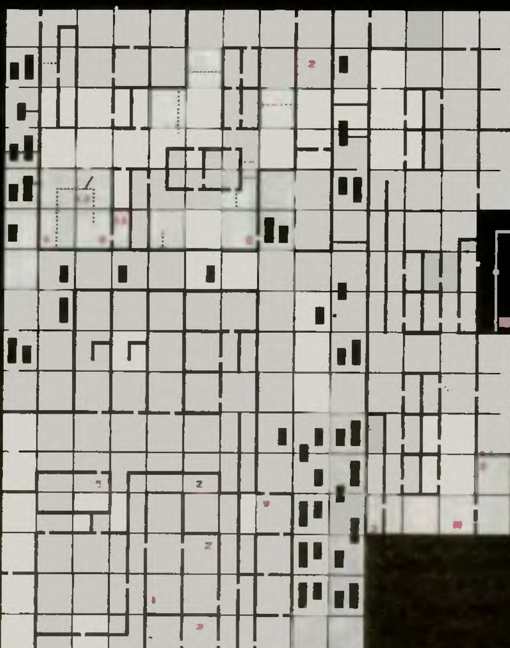
STEROWANIE:
***Commodore: W** — zmiana broni, **SPACE** — podnoszenie przedmiotu, **RETURN** — użycie przedmiotu, **F7** — przegląd kieszeni, **Z** i **X** — zmiana używanego przedmiotu.
***Spectrum: H** — zmiana broni, **K** — podnoszenie przedmiotu, **L** — użycie przedmiotu, **ENTER** — przegląd kieszeni, **J** — zmiana używanego przedmiotu.

WSKAZÓWKI:
— jeśli jesteś śmiertelny to uważaj na swoje siły i regeneruj je.
— uważaj w pomieszczeniach z zainstalowanym alarmem.
— uwaga na miny, bez wykrywacza są niewidoczne.
— nie strzelaj z pistoletu bez tłumika.
— wejście do lochu dowódcy otworzy ci Bazooka, lub trzy skrzynki z materiałem wybuchowym i biały klucz.
— jeśli w pomieszczeniu nie znalazłeś wskazanego przedmiotu wyjdź i wejdź ponownie (prawdopodobnie komputer zapomniał o nim i trzeba dać mu szansę się poprawić).

Mapa Commodore — Malak Axe, Jan Miller & Friends (level 1), Butrigenio (level 2)
Słowo pisane — Malak Axe, Butrigenio, Jan Miller, Grzegorz, Paweł, Wojtek
Errata — autorem tipsów do RAMBO III z numeru TS 4 był Grzegorz Jasienowski, przepraszamy za niedopatrzenie.

Waldi

Firma — Ocean
Rok prod. — 1990/91
Komputer — Commodore, Spectrum, Amstrad, Atari ST, Amiga

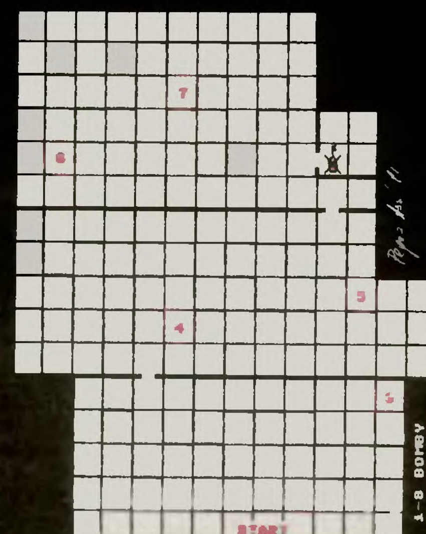


LEVEL 1

1. STRZAŁY (ARROWS)
2. APTECZKA (MEDICAL PACK)
3. AMUNICJA (AMMO BOX)
4. TŁUMIK (PISTOL SILENCER)
5. BATERIA DO GOGLI (GOGGLE BATTERY)
6. WYKRYWACZ MIN (MINE DETECTOR)
7. JASNY KLUCZ (LIGHT KEY)
8. NOKTOWIZOR (INFRA-RED GOGGLES)
9. RURA JARZENIOWA (LIGHT TUBE)
10. PISTOLET (PISTOL)
11. BATERIA DO WYKRYWACZA MIN (DETECTOR BATTERY)
12. CIEMNY KLUCZ (DARK KEY)
13. RĘKAWICZKA IZOLACYJNA (INSULATED GLOVE)
14. KARABIN MASZYNOWY (MASCHINE GUN)
15. BAZOOKA (EXPLOSIVE ARROW)
16. MUNDUR (UNIFORM)
17. ANTYMINA
18. KARABIN MASZYNOWY

A — WYŁĄCZNIK DRZWI ELEKTRYCZNYCH
B — DRZWI ELEKTRYCZNE
C — DRZWI ZAMKNIĘTE NA JASNY KLUCZ
D — DRZWI ZAMKNIĘTE NA CIEMNY KLUCZ
E — DRZWI ZAMKNIĘTE NA ZAMEK CYFROWY
F — ZAMEK SZYFROWY ZNISZCZYĆ ZA POMOCĄ BAZOOKI
G — PRZYCISK
P — PUŁKOWNIK
W — MATERIAŁY WYBUCHOWE
— CIĘŻARÓWKI
— MINY (UŻYĆ DETEKTOR MIN)
— FOTOKOMÓRKA (UŻYĆ GOGLI PODCZERWIENNYCH)
— CIEMNOŚCI (UŻYĆ LATARKI)

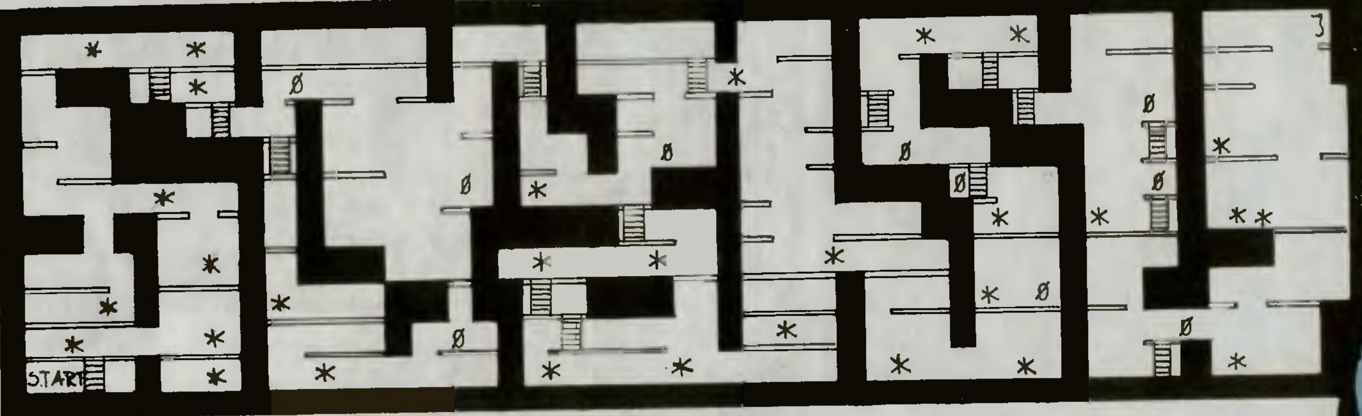
LEVEL 2



Firma: Ocean
Rok produkcji: 1989
Komputer: Spectrum, Commodore, Amstrad, Amiga
Mapa i opis — Crash, Emil Chrzesiuk, Martinez, Nick Roberts, Pegaz Ass.

BATMAN The Movie





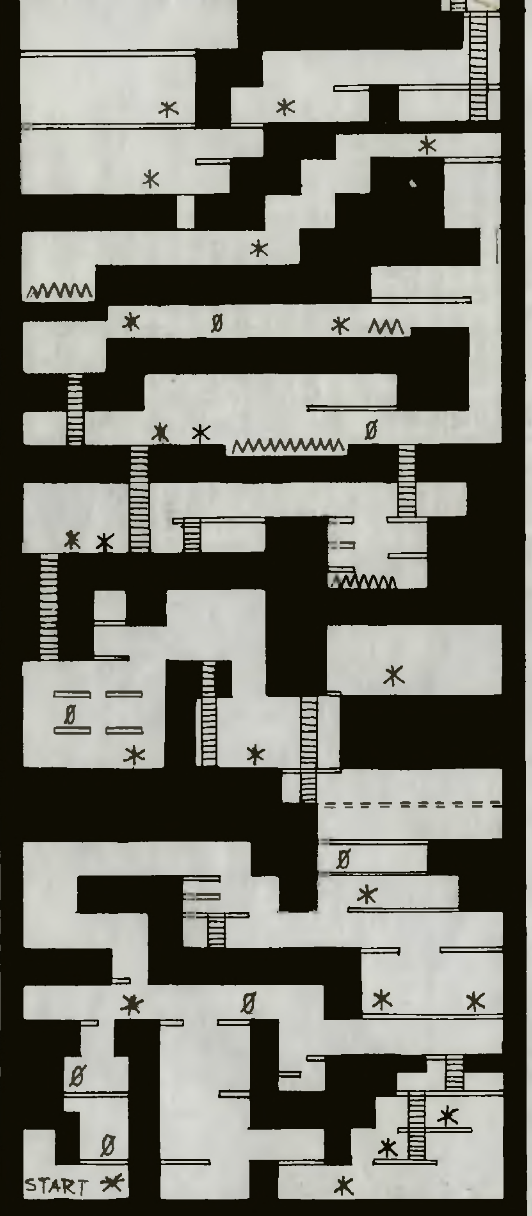
LEVEL 1

Axis Chemical Plant (Fabryka chemiczna Axis)

Twoje zadanie to przejście przez skomplikowaną sieć korytarzy i drabinek. Gra nie byłaby grą, gdyby nie standardowe utrudnienia: strzelający gliniarze, wysłannicy mafii w towarzystwie bomb oraz wszechobecne, nieszczelne instalacje, z których kapie kwas. Twoim orężem są: **batarang** (coś do rzucania), **pięści** (coś do bicia), **liny** (można się po nich wspinać i spuszczać) oraz możliwość naskoczenia każdemu na głowę.

Gdy już przejdziesz przez cały labirynt, pozostaje ci jedynie celnie rzucić batarangiem tak, aby trafić **Jacka Napiera** w brzuch i zafundować mu kąpiel w beczce z kwasem. Pamiętaj, że spadać

możesz z określonych, niezbyt dużych wysokości oraz, że w trakcie gry nie zawsze trzeba zaczynać wszystko od początku (są specjalne punkty restartowe).



LEVEL 2

Batmobile Chase (Rajd samochodem Batmana)
Streets of Gotham City (Ulice Gotham)

Wezwany pędzisz przez ulice miasta. Zakręty pokonujesz wyrzucając linę na skrzyżowaniach z migającą strzałką. Uważaj na ciężarówkę Jokera. Jeśli nie zmieścisz się na wirażu, musisz próbować jeszcze raz. Ostatni zwrot prowadzi do **Batcave** — jaskini Batmana.

LEVEL 3

Chemical Analysis In The Batcave (Analiza chemiczna w jaskini)
Crack the Joker Code (Łamanie kodu Jokera)

Teraz mały test na spostrzegawczość i pseudointeligencję. Joker sporządził (jak zapewne pamiętasz z filmu) pewną toksyczną mieszankę **SMILEX** (Śmiechol), która po zmieszaniu kilku kosmetyków doprowadza do śmierci w paroksyzmach śmiechu. Zadanie polega na ustaleniu, praktycznie metodą prób i błędów zestawu tworzącego **SMILEX**.

LEVEL 4

The Carnival (Karnawał)

Znów ulice Gotham. Joker urządził karnawał podczas którego chce wytruć mieszkańców za pomocą **SMILEX-u**. Musisz odciąć tak wiele balonów jak tylko to możliwe, utrzymując przy tym maksymalną szybkość. Unikaj każdego latającego śmiecia. Na koniec lądowanie przed katedrą.

LEVEL 5

The Catedral Tower (Katedra)

Niewątpliwie najtrudniejszy etap gry. Oprócz znanych już przeszkadzajek, pojawiają się dodatkowo szczury, mordercze szpikulce oraz zapadające się pomosty. Gdy już dotrzesz na szczyt usłyszysz śmigłowiec i zobaczysz sznurową drabinkę. Rzuć linę ukośnie w prawo. Co dalej? Wielkie srruuu! i koniec gry a Joker znów będzie musiał przejść operację plastyczną. Wiedz, że na tym levelu nie ma punktów restartu.

Waldi



SPACE QUEST

Już niedługo, w bardzo bliskiej przyszłości — wierzcie mi, to stanie się za kilka dni. Bądźcie dobrze przygotowani, gdyż wróg jest groźny i przebiegły. Zanihilowani nawet śladu po sobie nie zostawicie.

Baczność! Do ręki karabin, na nogi glany. Sprawdź sznurówki i suwaki. Załóż hełm.

No, zrobiłeś już to? To teraz wrzuć wszystko z powrotem do szafy, włącz komputer i patrz. Bo to najważniejsze.

Chyba nie uwierzyłeś, że ktokolwiek przyleci z kosmosu by nas podbić. To byłoby zbyt duże wyróżnienie. Zapewniam, że nasz rodzaj, zwany nie wiadomo dlaczego homo sapiens, nie dorósł jeszcze do takich odwiedzin. Jak na razie wegetujemy na skraju kosmosu bez nadziei i przyszłości.

No dobrze, to już wiemy. A co z grą? Na pewno jest ciekawa, nie tylko ze względu na nietuzinkową fabułę, ale i z powodu naprawdę wielu niespodzianek przygotowanych przez autorów. Poniższy opis wyklucza oczywiście możliwość przegranej, tak więc tym, którzy lubią sami łamać sobie zęby radzimy go nie czytać. Radzimy też załatwić sobie miesięczne zwolnienie ze szkoły...

STATEK

Lewo do archiwum, podejść do komputera, **LOOK SCREEN, ASTRAL BODY, TAKE CART.** Lewo, lewo, podejść do ciała, **TAKE KEYCARD.** Prawo, windą w dół, prawo, podejść do panela, **PRESS OPEN.** Prawo, podejść do rozrusznika windy, **USE KEYCARD,** windą w dół. Podejść do lewego przycisku przy drzwiach, **PRESS LEFT, TAKE GADGET,** podejść do prawego przycisku przy drzwiach, **PRESS RIGHT, TAKE SUIT,** podejść do panela, **PRESS AIRLOCK.** Lewo, podejść do stolika, **PRESS BUTTON,** podejść z lewej strony do statku, **ENTER SHIP, CLOSE DOOR, WEAR BELT, PRESS POWER, PRESS AUTONAV, PULL THROTTLE.**

PLANETA

TAKE OFF BELT, TAKE KIT, GET OFF, podejść od dołu do statku, **TAKE GLASS.** Prawo, prawo, prawo, ścieżką do góry, podejść z lewej strony do kamienia, gdy pająk będzie dokładnie pod kamieniem **PUSH ROCK.** Lewo, góra, prawo, prawo, wejść między słupy, podejść do małego kamyczka, **TAKE ROCK,** lewo, przy pułapce przejść na lewą stronę trzymając się górnej ściany, zbliżyć się do gejzera, **PUT ROCK IN GEYSER.** Do góry, lewo, podejść bardzo blisko do bariery, **USE GLASS,** po ścieżce w prawo, przejść pod trującymi kroplami, w prawo. **TURN ON GADGET,** idź do potwora. Dół, prawo, prawo, dół, zejść ze ścieżki i w górę. **OPEN KIT,** prawo do jaskini, **THROW WATER.** Podejść do kości, **TAKE PIECE.** Wyjść z jaskini, dół, po ścieżce do góry wrócić do gadającej gęby, **DROP PART.** W górę, podejść do komputera, **INSERT CARD,** zapisać kod. Podejść do pojazdu, który się pokazał, **ENTER SKIMMER, TURN ON KEY,** lecieć omijając kamienie.

MIASTO

EXIT SKIMMER, gdy podejdzie człowiek, odpowiedzieć mu **NO.** Wejść i wyjść z baru, gdy podejdzie człowiek, odpowiedzieć mu **YES.** Wrócić do baru, podejść do automatu, grać tak długo, aż wygrasz 250 Buckazoid'ów. Wyjść z baru, lewo, góra, **BUY SHIP.** Pójść z powrotem do baru i wygrać 70 Buckazoidów. Opuść bar, góra, prawo, wejść do sklepu, po schodach na górę, podejść do prawego robota, **BUY DROID.** Wyjść ze sklepu, lewo, lewo, podejść do drabinki, **ENTER SHIP, PRESS LOAD, HH.**

KOSMOS

EXIT SHIP, podfrunąć do włazu, **OPEN DOOR.** Gdy otworzą się drzwi i wyjdzie robot, wejść do góry, podejść do skrzyni, **OPEN CHEST, ENTER CHEST.** Czekasz, aż cię przeniosą. **OPEN CHEST,** podejść do pralki, **OPEN LAUNDRY, ENTER LAUNDRY, OPEN LAUNDRY, CLOSE LAUNDRY.** Prawo, wejść do lewej windy, lewo, windą w górę, prawo, prawo, prawo. **SHOW CARD,** gdy wyjdzie droid podejść do granatów, **TAKE GRENADE.** Lewo, **DROP GRENADE,** lewo, lewo (zgubiłeś hełm, każdego napotkanego Sariena musisz zabić). Windą w dół, prawo, prawo, zbliżyć się do ciała, **SEARCH BODY, PRESS BUTTON.** Podejść do generatora, **LOOK PANEL,** wpisać kod. Lewo windą w dół, wejść do prawej windy, podejść do statku, **ENTER SHIP, PRESS LAUNCH.**

Scan

Firma: Sierra On-Line
Rok produkcji: 1986
Komputer: Atari ST, Amiga, Apple, IBM PC.



Mean Streets

Poranek 25 września 2033 roku. Słońce z trudem wzeszło. Przebijało się przez gęstą warstwę chmur pyłów i zanieczyszczeń, dając wspaniałą czerwoną poświatę. Z wysiłkiem otworzyłeś oczy, gdy wyczułeś zapach kawy przygotowanej przez robota domowego. Powoli zacząłeś przypominać sobie kim jesteś i czym się zajmujesz...

Nazywasz się **Tex Murphy** — prywatny detektyw z San Francisco. Twoje istnienie i praca opiera się na pieniądzach, ostrożności, wielkim pistolecie i odrobinie szczęścia. Zajmujesz się każdą sprawą, jaka ci się nawinie ale w głębi duszy marzysz o znalezieniu się na pierwszych stronach gazet. Ostatnio zostałeś wynajęty przez kobietę o imieniu **Sylvia**, w celu wyjaśnienia samobójstwa (bądź morderstwa) jej ojca. O szczegółach tej sprawy dowiedziałeś się z porannej prasy:

„...w niedzielę rano, dwudziestego września 2033 roku na brzegu niedaleko mostu Golden Gate znaleziono ciało profesora Carla Linsky'ego z Uniwersytetu San Francisco. Prowadzący śledztwo detektyw Steve Clements wyjawił dziennikarzom, iż naoczny świadek widział profesora skaczącego z mostu około godz. 11:20. Znaleziono również list pożegnalny, napisany do córki..."

Wyszedłeś z domu, wsiadłeś do swojego pojazdu i...

...i to jest wszystko co wiesz na początku swej zabawy z **MEAN STREETS**. Aby wykonać zadanie musisz rozmawiać z ludźmi, zbierać nazwiska i adresy, przeszukiwać cudze mieszkania oraz często używać broni by nie zostać zabitym. Gdy podczas rozmów ich wyniki nie są zadowalające możesz używać dwóch argumentów: przekupstwa **BRIBE** i zastraszenia **THREATEN** za pomocą pięści bądź pistoletu. Oczywiście nie polecam straszenia płatnych morderców, bo to nie kończy się na złamanej szczęce ani uderzeniu w „żywotne" narządy.

Na początku masz do swej dyspozyji 10000 $, ale pieniądze oraz amunicję możesz również znaleźć w mieszkaniach. W pracy pomagają ci dwie miłe kobiety, z którymi kontaktujesz się przy pomocy videofonu. **VANESSA** siedzi zwykle w biurze i grzebie w aktach. Jest bardzo uczynna i często przesyła całuski. Może Ci pomóc znaleźć wielu ludzi. **LEE** jest natomiast płatną informatorką. Wie dużo, ale nie za darmo. Z jej usług należy korzystać, gdy Vanessa nic nie znajdzie.

Siedząc w swoim pojeździe możesz poruszać się za pomocą sterów, ale najlepiej kierowanie speederem powierzyć komputerowi nawigacyjnemu (klawisz **N**) i autopilotowi (klawisz **A**). Aby kogoś odwiedzić musisz znać jego adres (**NC** — Navigation Code). Jest to czterocyfrowa liczba, którą należy wpisać do komputera.

Teraz parę uwag i porad technicznych:

1. Zanim naciśniesz **E** by wysiąść z pojazdu, nagraj na dysk sytuację. Nigdy nie wiadomo czy wrócisz cały, a szkoda by było rozpoczynać grę od nowa.
2. Gdy zapomnisz co trzeba nacisnąć, użyj klawisza **H**.
3. Zapisuj na kartce wszystkie nazwiska, adresy i powiązania.
4. W rozmowach podawaj dokładnie pełne nazwiska osób i używaj rzeczowników.
5. Z każdego pomieszczenia, bez

względu na alarm czy zamknięte drzwi można wyjść.
6. Bierz, próbuj ruszać lub jeść każdy przedmiot (w jednym z pomieszczeń klucz znajduje się w sosie pomidorowym).
7. Nigdy nie sprzedawaj rzeczy, które mogą być do czegoś przydatne.

W tym miejscu rozpoczyna się psucie zabawy, więc czytelnik, który chce sam dojść do końca powinien odłożyć niniejszy opis i uruchomić komputer. Dla tych, którzy z braku czasu bądź z własnego lenistwa chcą ukończyć grę szybciej, podam kilka faktów pomocnych w wyjaśnieniu sprawy profesora Linsky'ego. Kluczem do całej zagadki są wielokolorowe karty magnetyczne. Jest ich osiem i były (bądź są) w posiadaniu naukowców pracujących nad tajnym projektem OVERLORD. Karty służą do uruchomienia komputerów NEXUS. Każdemu kolorowi karty odpowiada jedno hasło. Aby uruchomić centralny komputer trzeba mieć wszystkie karty i hasła!

Program jest maksymalnie dopracowany pod względem graficznym i dźwiękowym. Zdjęcia, animacja i głosy postaci z którymi rozmawiasz są digitalizowane, a ciekawe zakończenie gry usprawiedliwia spędzenie przed monitorem 25 do 40 godzin (jak zapewniają autorzy). W trosce o oczy czytelników (mnie ukończenie Mean Streets zajęło osiem godzin) zamieszczamy hasła oraz „książkę adresową", absolutnie psującą zabawę. Baw się więc dobrze jako TEX MURPHY — człowiek, który uratuje Świat.

CSL

Firma: Access Software
Rok produkcji: 1989
Komputar: Atari ST, Amiga, IBM PC

HASŁA

BLACK–ROOK
BLUE–BISHOP
GRAY–KING
GREEN–PAWN
ORANGE–CHECKMATE
PURPLE–KNIGHT
RED–STALEMATE
YELLOW–QUEEN

KSIĄŻKA ADRESOWA

0021 – *Sam Jones* – jest posiadaczem YELLOW PASSCARD
0132 – *Robert Knott* – wyjawia masę tajemnic, ale mówi za dużo i...
0439 – *Aaron Sternwood* – ostatni widział Cal'a Davisa żywego
1231 – *Harry Rice*
1700 – kopalnie złota i diamentów
1715 – *Blaze Wiener*
1998 – *Ron Morgan* – klucze, informacje, pieniądze
2111 – *Della Lang* – wie niewiele, ale lubi zabawę z kajdankami na łóżku
2713 – *Bazil Mallory* – po mocnym ciosie śpiewa jak Krzysio Antkowiak
3199 – *Stanford Gutman DeMille*
3614 – *Smili Monroe* – przekupny, ale lepiej go nie bij
3720 – dom *Cal'a Davisa,* ORANGE PASCARD, alarm i klucze
3891 – *J. Saint Gideon* – już nazwisko wywołuje niepokój
4122 – *Melba Wiedbush*
4412 – *Sylvia Linsky* – to ona Cię zatrudniła, więc lepiej jej nie strasz
4421 – *Wanda Peck* – wie wszystko, co dzieje się w mieście. Przekupna
4525 – jeden z pracowników MTC, poradiacyjny mutant, zgroza!
4550 – *Alcatraz* – tu gra się kończy, ale musisz mieć osiem kart!
4577 – *Brenda Perry*
4590 – *Tom Griffith* – jest szychą w MTC, można straszyć
4599 – *Sandra Larsen* – powie wszystko co wie, czyli niewiele
4603 – *Lola Lovetoy* – rzuca nazwiskami na lewo i prawo
4605 – mieszkanie *Slade'a* – alarm i gumowa panienka
4610 – *Arnold Dweeb* – bardzo niebezpieczny koleś
4623 – *Jerome Milbourne* – wyjechał na wakacje
4650 – *Frank Shimming* – dużo wie, nie „bierze", ale za to bije
4657 – świadek śmierci Carl'a Linsky'ego
4660 – dom *Carl'a Linsky'ego* – kilka niezbędnych przedmiotów
4663 – *S.F. University*
4670 – *John Richards* – przestraszony, ale przyśle Ci raport z autopsji
4674 – *Peter Dull* – wyjaśnia sprawy finansowe Sylvii Linsky (!)
4675 – domek Carl'a Linsky'ego – BLUE PASSCARD i lista naukowców
4680 – *Steve Clements*
4753 – *Greg Call*
4921 – *Big Jim Slade* – wyjaśnia i...
4931 – *Jorge Valdez* – opowiada ciekawe rzeczy o MTC
4935 – *Larry Hammond* – spec od komputerów i bliźniak syjamski
5037 – *biuro* Partii Prawa i Porządku – alarm i GREY PASSCARD
5162 – *Big Surf Hotel*
5170 – *Sony Fletcher* – nie strasz go, bo wyniesiesz zęby w woreczku
5194 – *Bus Station,* tu jest BLACK PASSCARD
6211 – *David Pope*
6470 – Letniskowy domek *Morgan'a* jest tu RED PASSCARD. Wyłącznik alarmu jest pośrodku pokoju, ale uważaj na piranie!
7012 – *John Klaus* – pracował nad programem OVERLORD, ma GREEN PASSCARD
7312 – *Ed Bradley* – odsyła do Arnolda Dweeb'a
8231 – *Maurice Gribble*
8911 – laboratorium *Call'a* – Alarm i PURPLE CARD
9932 – *Bosworth Clark* – trup na podłodze, komputer...?

POLICE QUEST II
The Vengeance



IBM PC

Ostatnio znalazłeś swój pamiętnik z młodych lat. Przyjemnie powspominać lata spędzone na ciągłym egzekwowaniu prawa. Co kilka kartek w pamiętniku zdjęcia. Na jednym z nich potężny mężczyzna z bujnymi włosami. To jeden z groźniejszych przestępców — **Granandez**. Kolejne zdjęcie, a na nim trzech panów: jeden z nich uczesany na bok, drugi chudy blondyn, trzeci to krótko ostrzyżony Murzyn. Tak, tak! To **Colby**, **Dickey** i **Jones**. Następna fotografia: **Simms** — chudy brunet z długimi włosami oraz **Tasell** — uśmiechnięty tłuścioch, a pomiędzy nimi Murzynka — **Snider**. Gdy zamykałeś pamiętnik wypadło jeszcze jedno zdjęcie. Był na nim wąsaty mężczyzna z długimi włosami. Tak, to zmora Twojego życia: **Bains**. Jak przez mgłę przypomniałeś sobie rodzinne miasteczko Lytton...

Udało się! Zamknąłeś Bainsa i masz wreszcie spokój. Ten morderca był Twoim zmartwieniem przez cały czas gry w „Police Quest". Dziś, jak zwykle znudzony przyjechałeś do pracy. Z samochodu wziąłeś klucze i kartę identyfikacyjną i wszedłeś do budynku z napisem „Lytton Police". Chciałeś otworzyć szafkę, ale zapomniałeś kodu! Dobrze, że wcześniej zapisałeś go na ID Card. Po minucie w szafce zostało tylko zdjęcie młodej dziewczyny. Parę minut na strzelnicy i z wykalibrowanym pistoletem mogłeś się zgłosić do szefa. W tym momencie zaczęło się... Twój kapitan rzekł: „Bains zwiał z pudła!". Rozpaczliwie rozejrzałeś się po pokoju. Niestety, nikt nie był w stanie Ci pomóc. Twój partner spokojnie delektował się trującym dymem z papierosa. Jednak Ty, Sonny Bonds, zachowałeś zimną krew. Podszedłeś do tablicy ogłoszeń zabrałeś klucze do służbowego samochodu i wziąłeś wszystko ze swojej szuflady. Już miałeś wychodzić, ale przypomniałeś sobie o zabraniu zdjęcia poszukiwanego. Na stole szefa zauważyłeś papiery z różnymi, bardzo dziwnymi słowami i przezornie zapisałeś je sobie. Wyszedłeś ze swojego pokoju. Na hallu znalazłeś swój podręczny zestaw i opuściłeś ukochane biuro.

W bagażniku zostawiłeś znalezione w hallu pudło i chwilkę zastanowiłeś się co robić? Tego jednak nie wiedziałeś. Chwila koncentracji i już wiesz jak działać.

Do samochodu wsiadł Keith, Twój partner. Pierwsza decyzja: jechać do więzienia. Pozwól, że pomogę Ci trochę w dalszych poczynaniach. Nie zapomnij zostawić pistoletu w skrytce przed drzwiami do budynku więzienia. W więzieniu spytaj o skradziony samochód i o świadków ucieczki. Wychodząc nie zapomnij o pistolecie! Jeżeli nie wiesz gdzie jechać (a tak właśnie jest teraz) jedź na posterunek i miej nadzieję, że w trakcie jazdy otrzymasz rozkazy. Baza skieruje Cię do Oak Tree Mall. Przeszukaj pozostawiony tam przez Bainsa samochód. Otrzymasz kolejne polecenie: masze jechać do Cotton Cove. Przesłuchaj świadka, weź swój zestaw do badania śladów (zostawiłeś go w bagażniku) i koniecznie nagraj bieżącą sytuację na dysk. Wyciągnij broń i śmiało idź do lewego ekranu. Jeżeli za trzecim razem nie trafisz — znaczy to, że źle ustawiłeś broń na strzelnicy.

Gdy Bains odjedzie, przeszukaj swój portfel i dokładnie obejrzyj ślady przy rzece. Poczekaj na nurka, a gdy ten przyjedzie przebierz się w akwalung (tylko weź dobrą butlę!). W wodzie znajdziesz odznakę, nóż i ciało. Zostaniesz skierowany na lotnisko. W toalecie znajdziesz rewolwer. W wypożyczalni samochodów i w kasie pokaż zdjęcie Jessie Bainsa. Kup kwiatek dla ukochanej i wróć do biura. Zostaw wszystkie znalezione ślady i zadzwoń do Marii Wilkans (telefon w biurze numerów). Gdy szef da Ci wolne jedź do restauracji, daj dziewczynie kwiatek i nie zapomnij o całusach!

Po miłe spędzonym wieczorze czeka Cię dzień pełen niespodzianek. Szef poleci Ci jechać na 160 West Rose. Przeszukaj znalezione ciało, zrób parę zdjęć. Po wywiezieniu zwłok ponownie obejrzyj bagażnik. Jedź pod adres znaleziony na skrawku koperty. Aby otrzymać klucz do pokoju Bainsa musisz mieć nakaz rewizji. Najlepiej poproś przez radio.

Przed wejściem do pokoju 108 proponuję wykonać operację **SAVE**. Teraz powinieneś znaleźć brakujący kawałek koperty, kartę Colbyego (obejrzyj ją) i szminkę, a może coś jeszcze? Dokładnie obejrzyj szminkę... Hej! Czy nie musisz jechać do swojej dziewczyny?! Na szczęście wszystko w porządku. Maria wyszła na zakupy. Jednak instynkt plicjanta nie powinien pozwolić Ci odjechać. Musisz wejść do budynku. Tu proponuję obejrzeć popielniczkę. Szybko skieruj się do biura. Po złożeniu materiałów dowodowych i okazaniu zdobytych śladów szef daje Ci wolną rękę. Musisz ostrzec Colbyego, najlepiej do niego zadzwoń. Wychodząc na lotnisko nie zapomnij wykalibrować pistoletu. W samolocie nie czekaj bezczynnie, a po szybkiej akcji przeszukaj porywaczy. Bomba jest w toalecie. Korzystając z instrukcji rozmontuj bombę. Przyjacielu! Instrukcja opisuje sposób montażu, a nie demontażu! Pokombinuj chwilę.

W Steelton koniecznie zabierz walkie-talkie od policjanta. Napadnięty przez gangstera użyj radia i skieruj się na południowy wschód. Poczujesz lekki dreszcz po plecach. Masz wrażenie, że Bains jest obok Ciebie... Wejdź do podziemi i nie zważając na trujący gaz przejdź w prawo. Chwilkę klucząc znajdziesz maskę przeciwgazową. Przydaje się ona w niektórych komnatach! Wreszcie znajdujesz jakieś drzwi... Oczywiście **SAVE** i wchodzisz. Zanim uwolnisz dziewczynę, koniecznie uspokój ją. Wyciągnij spluwę i ukryj się za lewą rurą. Strzel do Bainsa, gdy stanie pośrodku pokoju...

Uwaga! Większość kopii Police Quest II występujących w Polsce w wersji na IBM ma uszkodzony szósty dysk. Objawia się to zawieszeniem gry w podziemiach.

Andrzej G. Baciński, Jr.

Firma: Siarra On-Line
Rok produkcji: 1989
Komputar: Atari ST, Amiga, IBM PC



TIPS & TRICKS



Wasz odzew na hasło **TIPS & TRICKS** przeszedł nasze wszelkie oczekiwania. W tej chwili mamy już skompletowane najbliższe dwa wydania **T & T** do **TS**. Postanowiliśmy nieco limitować ilość publikowanych TIPSÓW w celu ochrony żywotnych interesów naszych czytelników. Dokładniej mówiąc grozi, nam zamiana minimum połowy TS na TIPSY. Doszliśmy we własnym gronie do wniosku, że najlepiej zapytać Was co o tym sądzicie: czy lepiej stosować „metodę wszystko po równo przez cały czas", czy bardziej uelastycznić formułę pisma i co któryś numer proponować więcej **MAP** lub **TIPSÓW**.

Teraz dwa słowa wyjaśnień jak powstaje rubryka **TIPS & TRICKS**. — pod niektórymi wskazówkami znajdują się po dwa podpisy tzn. listy nadeszły jednocześnie lub drugi był uzupełnieniem pierwszego.

- obowiązuje zasada — „kto pierwszy ten lepszy".
- każdy wartościowy TIPS zostanie wydrukowany — to tylko kwestia czasu.
- podpis jest zgodny z podpisem na końcu listu lub gdy go brak z nazwiskiem nadawcy.
- po raz kolejny uprzedzamy, że przy tak dużej podaży przestaniamy drukować anonimy, jak to się stało już w **HIGH SCORE**.

LUDZIE, TAK TRZYMAĆ, A BĘDZIEMY NIEPOKONANI.

Żółw

A

ARKANOID
Commodore

Wybierz opcje: **JOYSTICK, 2 DEVICE, 2 PLAYERS**, drugim graczem przejdź pierwsze dwia plansze (najlepiej łapiąc **B**), na planszy 3 i 4 wybijając cegiełki zrób 87 żyć, a dalej możesz grać apokojnie.
(Krakatoa)

B

BARBARIAN
Atari

Kod: **BEEK**, gra jest oszustwem.
(Aleksy Stasiak)

BOUNTY BOB STRIKES BACK
Atari

Po wzięciu filiżanki naciśnij **START** i 1. Druid w pierwszym labiryncie pozwoli wziąć **KLUCZ**.
(Aleksy Stasiak)

C

CABAL
Spectrum

Stań w prawym górnym rogu (pada tam mało kul) i grzej z karabinu w helikopter a łatwo przejdziesz do levelu 2.
(Meciek Mroczko)

CHASE H.Q.
Amiga

Chcąc mieć więcej niż trzy użycia **TURBO**: gdy skończy się dogrywać etap i zacznie pojawiać plansza można nabić sobie kilka **TURBO-DOŁADOWAŃ**, przez naciskanie **SPACJI** w określonym tempie (trzeba wyczuć). Można wtedy jeździć nawet 1000 km/h, wypadki przestają być groźne, a zbrodniarza dochodzi się już w tunelu.
(Kovi)

COMBAT SCHOOL
Commodore

W czasie **SCROLLINGU** naciśnięcie **C** ułatwia przejście przez daną konkurencję.
(Przemek Kwiatkowski)

CRYSTAL CASTLES
Atari

Na pierwszej planszy podejdź do dolnego rogu, naciśnij **FIRE** i oto masz extra 10000 pkt.
(Mateusz Świątecki)

D

DEFENDER
Atari

ESC — pauza, **SPACE** — bomba neutronowa niszcząca statki a nia niszcząca pocisków. Co 10000 pkt. dostajesz nową bombę. **DOWOLNY KLAWISZ** — przenosi cię gdzie bądź.
(Raduś P.)

E

EASTERN FRONT 1941
Atari

Naciśnięcie **OPTION** podwaja siłę jednostek
(Bartosz „utajniony")

F

F-18 HORNET
Commodore

W etapie „z międzylądowaniem" nie ląduj tylko leć dalej na max. wysokości, gdy skończy się paliwo leć dalej lotem ślizgowym (pod kątem 5%), wtedy lądowanie na lotniskowcu staje się ciekawsze.
(Krakatoa)

FIGHTER BOMBER
Amiga

Dostęp do wszystkich misji zapewnia wpisanie na stronie tytułowej: **BUCKAROO** jako pilota.
(Bartosz „utajniony")

G

GIANA SISTERS
Commodore

By przenieść się z planszy 3 do 6, po przeskoczeniu dwóch pierwszych przepaści zobaczysz zawieszone w powietrzu trzy murki. Stań pod ostatnim i wyskocz do góry, Giana uderzy głową w

niewidzialny prostokąt i przeniesie się do planszy 6.
Przenosiny z 8 do 11 — znajdując się na moscie przed pająkiem stan tak by pozostał on niewidoczny. Teraz rozbij głową dwa murki tak, by te zamieniły się w kamienie, wskocz na lewy i do góry, celne przyłożenie głową w niewidoczny prostokącik i już jesteś w 11.
Przenosiny z 17 do 20. Ustaw się na drugim z kolei czarnym urządzeniu i podskocz do góry.
(Tomasz B.)

GHOSTBUSTERS
Atari
Kody do wpisania podczas wyświetlania instrukcji:
imię — **HERBIE**, kod — **05250624**
imię — **JOHN**, kod — **31222646**
imię — **PETER**, kod — **604000**
imię — **HL**, kod — **23000**
(Mateusz Świątecki)

N

HOSTAGES
Amiga
Zamiast martwić się trzema komandosami, że nie możesz dojść nimi do konkretnych punktów wystarczy dojść nimi do pierwszego punktu a dalej grac normalnie.
(Martin)

I

INTERNATIONAL KARATE
Spectrum
„Trzymanie klawiszy" powoduje wyskok, który w 100% trafia przeciwnika.
(Lubomir Stasiak)

J

JACK THE NIPPER II
Commodore
Podczas czołówki wciśnij **C** i już masz nieśmiertelnosc.
(Grzegorz Jasienowski)

K

KRAKOUT
Commodore
Aby zdobyć całą masę punktów: należy trafić piłeczką między niezniszczalne cegiełki a róg plenszy. Gdy już nam się znudzi neleży „ziapac teleport".
(Ernest Nowicki)

L

LASER HAWK
Atari
Wciśnięcie na planszy tytułowej wszystkich klawisz z wyjątkiem funkcyjnych daje nieśmiertelnosc i możliwosć przejścia pięciu stref na danym poziomie.
(Marek Wątroba)

LAST STARFIGHTER
Atari
Żeby szybko ukonczyc grę najpierw zniszcz wrogie bazy, potem zajmij się flotą.
(Mały)

LODE RUNNER
Spectrum
CAPS SHIFT i **M** naciśnięte razem dają extra życie. **CAPS SHIFT** i **L** przenosi do następnej komnaty. **CAPS SHIFT** i **R** kasuje grę.
(Emil „nieczytelny")

M

MICROPROSE SOCCER
Commodore
Bramkę najłatwiej strzelić z narożnika pola karnego.
(Tomasz B.)

MINER 2049-er
Atari
Po rozpoczęciu gry wpisać cyfry: **9078185914092137826861**, nacisnąć **SHIFT** i klawisz odpowiadający poziomowi, na którym pragniemy się znaleźć.
(Mateusz Świątecki)

MONTEZUMA'S REVENGE
Commodore
Gdy Pedro straci piąte życie i pojawi się napis **GAME OVER** szybko naciśnij **RESTORE**, trzymając go wciśniętego jednoczesnie przytrzymaj przez chwilę **FIRE**, poczekaj parę sekund, uzyskasz 5 nowych żyć
(Jaromir Krol)

N

NAVY MOVES
Spectrum
Kod rozpoczęcia: 63723.
(Zeus)

NEWZEALANDS STORY
Amiga
W grze istnieją „młyny" przenoszące do następnego etapu:
etap 1.1 — na przeciwko ptaka w klatce (lewy górny róg ekranu), przenosi do 1.4
etap 1.2 — wskoczyć na drugą półkę od dołu i strzelać w lewo
etap 1.3 — strzelec w punkt zlokalizowany tuż za lewą ścianą
etap 2.1 — cel nasz jest nad ptakiem w skalnej dziurze.
Po wykorzystaniu młyna w 1.1, gdy jesteśmy w 1.4 należy przepłynąć się, wskoczyć na półkę z literami **E** i **D**, postrzelać sobie teraz w lewo. Otworzy się przejście do 2.9.
(Martin)

NORTH AND SOUTH
Amiga
Najedź kursorem na spodnie fotografa, naciśnij **FIRE** — ha ha ha...
(Bartosz „utajniony")

O

OPERATION WOLF
Spectrum
W wersji kasetowej aby zagrać od innego etapu gry należy:
— wgrać początek pierwszego bloku (do ukazania się napisu **LOADING**)
— wyłączyc magnetofon, odnaleźć początek interesującego nas bloku,
— włączyć odtwarzanie.
Lekkie wyciszenie poziomu wyjściowego w magnetofonie czasem pomaga.
(Mały)

P

PITFALL I
Atari
Nieśmiertalnośc: **RESET** + **SELECT** przytrzymać razem do pojawienia się gry.
(Piotrek)

R

RICK DANGEROUS
Commodore
W Egipcie (kondygnacja 3, komnata 1) wejść po drabinie do góry i spaść po grubej rurze (kilkakrotnie, bo nie zawsze działa). Zyskujemy dużo punktów.
(Ernest Nowicki)

ROBBO
Atari
Po naciśnięciu **RESET** i uruchomieniu gry ta toczy się dalej od miejsca gdzie stracilismy oatatnie życie. Zwykle dostaje się komplet żyć. Bywają wyjątki.
(Radek Uwertowski)

S

SABOTEUR II
Spectrum
Kody kolejnych misji:
2. **JONIN**
3. **KIME**
4. **KUJI KIRI**
5. **SAIMENJITSU**
6. **GENIN**
(Bartek)

SHADOW OF THE BEAST II
Amiga
Po rozpoczęciu gry podejdź do pierwszego napotkanego buszmena, naciśnij **CTRL** i **A**, na dole pojawi się kursor. Po wpisaniu **TEN PINTS** zostajesz nieśmiertelny.
(Daniel „nieczytelny")

SILENT SERVICE
Atari
Naciśnięcie **CONTROL** i **E** daje natychmiastowe wynurzenie.
(Bartosz „utajniony")

STARQUAKE
Atari
Kody teleportacyjne:
TRAID, UERNX, WHOLE, MINIM, SALCO, ATARI, PENTA, COSEC, E.A.P, ARTIC, CRASH, ARGON, QUARK, DELTA, SECON.
(Mateusz Świątecki)

SUPER MARIO BROBLOS
Commodore
Patrz: Giana Sisters.

U

VIGILANTE
Amiga
Po skończeniu gry i wpisie inicjałów do Hall Of Fame wpisz **GREEN CRYSTAL**. Po ponownym uruchomieniu gry wciśnięcie **F1** doda jedno życie, a **F6** przen[illegible]e do następnej planszy.
(Daniel nieczytelny)

Z

ZORRO
Spectrum
Jednoczesne wciśnięcie **ENTER** i **SYMBOL SHIFT** daje powrót do wyboru sterowania.
(Zeus)

---

dokończenie ze str. 5

FIRMY

Strategic Simulations Inc
1946 North Rengstroff Avenue
Mountain View, CA 94501

Strategic Studiea' Group
1820 Gateway Drive
San Mateo, CA 94404

Sublogic
501 Kenyon Rd.
Champaign, IL 61820

Taito
267 West Esplanade
Suite 206
North Vancouver, B.C.
Canada
V7M 1A5

Three-Sixty Soft.
2105 South Bascom Avenue
Suite 290
Campbell, CA 95008

Timeworks
444 Lake Cook Rd.
Deerfield, IL 60015

Titus Soft.
20432 Carisco Street
Chatsworth, CA 91311

Toyogo
76 Bedford Street
Suite 34
Lexington, MA 03173

U.S. Gold
600 Galveston Drive
Reedwood City, CA 94063

Velocity
Cathedral Hill Towers
Suite 21-D
1200 Gough Street
San Francisco, CA 94109

Virgin Mastertronic Inc
18001 Cowan St.
Suites A&B
Irvine, CA 92714

XOR Corp.
5421 Opportunity Court
Minnetonka, MN 55343



Wiele spraw połączyło się w jeden wielki wspólny temat „gry a sprawa polska". Dziś w TECZCE prezentujemy coś na kształt raportu o stosunku otoczenia do nas, nas do otoczenia i czym to wszystko grozi. Niektóre z sygnalizowanych problemów prawdopodobnie już sami zauważyliście. Jeżeli chcemy do Europy, to trzeba pogodzić się z faktm, że cena komputera to mniej niż połowa pieniędzy, które trzeba wydać chcąc sobie np. tylko pograć.

Archiwalia — redakcja nie otrzymuje zwrotów niesprzedanych numerów TS. Nie możemy w związku z tym wysyłać tego, czego nie mamy a o co prosicie. Jeśli ktoś nie zaopatrzy się w porę, to budzi się potem zlany — takie są prawa dżungli.

Atari i inni — jak bumerang powraca temat programów na małe Atari. Naprawdę jesteśmy niepocieszeni, że ciągle publikujemy zbyt mało opisów dla Atarowców. Na taki stan rzeczy składa się kilka czynników:

1. Gwałtownie spada liczba nowości na ten komputer.

2. Małe Atari poza rynkiem polskim praktycznie nie istnieje.

3. Jeżeli komputer powoli schodzi z rynku, wraz z nim zwykle zaprzestaje się produkcji oprogramowania.

4. Niewykluczone, że opłacałoby się robić nowe gry tylko na rynek polski, ale nie ma jak na razie (z wyjątkiem rodzimej produkcji) żadnego szaleńca, który uwierzy w to, że gra będzie sprzedawała się dłużej niż tydzień (do najbliższej giełdy).

5. Mamy giełdy, których być może zazdrości nam cały świat, ale ich charakter niestety zabija rynek.

6. Prowadziliśmy rozmowy z kilkoma gigantami produkującymi gry, aby ułatwić im wejście na rynek polski. Oni niestety wiedzą co tu się dzieje i absolutnie nie chcą słyszeć o handlu z Polską..

Jeżeli ta tendencja utrzyma się, to już wkrótce wielu fanów gier będzie mogło przerobić swoje komputery na przyciski do papieru.

BARBARIAN na Atari — odpowiedzmy sobie raz na ten bardzo ważny temat. Barbariana nie ma, a to co jest, jest nabijaniem ludzi w butelkę.

Czy istnieje gra... — to typowy początek wielu trafiających do nas listów. Wielu z gier o które prosicie nie ma na wszystkie komputery — patrz wcześniejsze akapity. Trudno nam na takie pytanie odpowiadać, bo czasem dziś nie ma a jutro już jest. Jaki rynek taka wiedza.

Firma wysyłkowa — po raz kolejny otwieram list i widzę: Proszę przysłać mi joysticki, pudełka, gry, (pieniądze wyślę za zaliczeniem pocztowym). Nie wiadomo ile razy pisaliśmy już, że redakcja nie jest firmą wysyłkową i zajmuje się tylko tworzeniem gazety. Prawdopodobnie niedoszły klient firmy TAL za miesiąc lub dwa wściekły, że nikt mu nic nie przysłał napisze do nas wielce oburzony list w stylu: Jesteście niesolidni, kogo reklamujecie itd. I co tu zrobić? Joysticki itp. reklamuje firma TAL a nie TS, pieniądze wysyła się najpierw a nie potem, gier nikt nie sprzedaje, bo ich po prostu nie ma w ofercie.

Gdzie kupić? — kable, myszy, modulatory TV, moduły TURBO, dyskietki i wszystko inne czego dusza zapragnie. Odpowiedź jest jedna — na zachodzie. Co się dzieje w Polsce tego nikt naprawdę nie wie. Braki sklepowe uzupełniane są przez giełdy, firmy wysyłkowe praktycznie u nas nie istnieją.

Informacja handlowa — „uprzejmie proszę o przysyłanie mi adresów sklepów w woj. wrocławskim; w których można dostać ZX Spectrum?" Takie i podobne pytania z cyklu „gdzie kupić to czy tamto" muszą niestety pozostać bez odpowiedzi, bowiem nie mamy żadnych danych na tematy handlowe. Jedyne co możemy zrobić to odsyłać wszystkich na giełdy, i nie pytajcie gdzie one są, bo po prostu nie wiemy.

Koperta + znaczek — zaadresowana do siebie koperta z naklejonym znaczkiem włożona do listu zwiększa prawdopodobieństwo uzyskania odpowiedzi do 95%.

SUPER

Po raz drugi witamy w świecie radości i bzdur. Mamy cichą nadzieję, że po lekturze ostatniej porcji waszych wypocin, nikt się śmiertelnie na nas nie obraził bo inaczej, jako człowiek dyshonoru będę zmuszony popełnić Se-Puku, czyli strzelić sobie w brzuch za pomocą bambusowego kija. Ale jak mawia nasz znajomy lekarz specjalista od dolnej części podbrzusza — tu się nie ma co pieścić, to się musi zmieścić. ***Sekretarka***

ORTOGRAFIA I STYL

— nie jestem osłem, ja tak sądzę, lecz opisy są trochę trudne do zrozumienia, chodzi mi o dane np. jaki ruch trzeba wykonać joystickiem czy klawiaturom
— grając na grze Gyruss... (proponujemy zagrać pod grą)
— krutkie opisy
— nie posiadam talentu literackiego jak wielki Mickiewicz, ale oto poczontki (w istocie, początki)
— gry, które chcę sobie nagrać nigdy nie są posiadane przez studio komputerowe (ani nie są nawet miane)
— czy moglibyście Państwo nagrać mi gry, które podam, jeśli nie odpowiadały by Wam moje dyskietki to mogą być Wasze nośniki (wot, uparty)
— puźniej się okazało...
— nie znam koda, licze na to, że w następnym mumeże podacie go
— napisałem do was poto aby w HIGH SCORE podać wynik, który osiągnąłem w dwóch grach (fajnie!)
— od niedawna jestem posiadaczem Amiga 500. Jak zmienić, lub rozmawiać z komputerem po polsku. Proszę opisać gry o informacji KICK BOXING. Poszukuję gier grafiki zmienny filmu, lub rysunkowy a jaki bez Video. Jak łączyć ruchome zdania od filmu z programem jak w kinie. (nic z tego nie rozumiemy, może to tłumaczenie np. z chińskiego. A poza tym, do komputera trzeba dużo mówić — jak do dziecka, aż nauczy się odpowiadać, nawet jeśli po polsku)
— lista przebojów DEMOSUW...
— łukos... (może Lukasz? nie!) ...rzut na łukos linom
— durzo kłopotów sprawia mi gra KENNEDY APROACH
— chciałbym aby w tym dwumiesięczniku były równe ilości opisów gier na komputery, którymi zajmuje się TS (TS nie zajmuje się komputerami, a reszta to jakieś masło maślane)
— lubię sposub (to chyba od GO SUB) w jaki piszecie.

NOWE NAZEWNICTWO

— livel; FLIGHT SCORE (miał być HIGH SCORE); pasterze (miało być paserzy); jak wpisuje się POKi; wpisalem POK (popokaj się najpierw); HALF OF FAME (to jak pół sława lub pół sukces...); INDJANA JONES; RIK DEINGEROSU (było wykaligrafowane); YoYstick; Spektrusia 48.

PYTANIA

— czy jest możliwość dojścia do instrukcji programu gry, chodzi mi o wylistowanie jej, abym mógł np. coś zmienic itd?
— chciałbym mieć programy: baz danych, edytora tekstu itp. jak je można zrobić lub zdobyć? (to ściśle tajna informacja)
— jak uruchomić Edydar Basica? (czego edydar?)

— bardzo proszę o podanie programu na nieśmiertelność do gry No Mercy.
— pragnę bardzo aby TS wydrukował w najbliższym SOS mój list.
— proszę przyślijcie mi dokładny opis tej gry, jeśli go nie posiadacie to ja wam przyślę niemiecką instrukcję, którą byście przetłumaczyli (my nie tłumacze)
— drogi TS, proszę nie podawać mojego nazwiska z powodu, że wielu moich kolegów was prenumeruje (współczujemy ci chłopcze, ale nie ma się czego wstydzić)
— od dwóch miesięcy posiadam komputer C-64 i w ciągu tych dwóch miesięcy zainteresowała mnie gra Gianna Sisters (jedna?!)
— niestety nie mogę rekordów udokumentować wydrukiem screenu z HALL OF FAME lub TOP TEN ponieważ nie posiadam takich programów (no widziała pani?)
— wasza „książka" ma trochę za mało stron, powinna mieć 64 (dziękujemy za komplement, a stron powinno być 640!)
— jeśli nie macie tych gier to proszę napiszcie do mnie, żebym nie czekał (niestety nikomu nie będziemy poświęcać uwagi w temacie: przyślijcie mi gry)
— czasem szlag mnie trafia gdy czytam pisma typu Bajtek czy TS ... opisy są wręcz denne, a ich główny autor ... ma jakieś niedociągnięcia w psychice ... wali jakieś smuty ... wytwory jego chorej wyobraźni ... koniecznie pokażcie moją opinię temu tłuczkowi (naprawdę lubimy rzeczową krytykę)
— interesuję się również myszką (oj, świntuszek!)
— mam komputer ... i staram się od dłuższego czasu zdobyć opisy gier a także programy (nie ma to jak dobry opis)
— mam ponad 100 gier..., mógłbym wam przysłać listingi (my nie wklepywacze)
— wysyłam wam moją ankietę, chciałbym utrzymać z wami stały kontakt (my też, a co zrobić z ankietą...)
— (UWAGA!) przesyłam wam ankietę, nazywam się ... mam ... lat. Proszę napiszcie coś o sobie. PS — odpiszę szybko (nazwisko i wiek pozostawiamy do naszej wiedzy)
— lubię siedzieć przy komputerze, grać lub programować, możecie na mnie liczyć (my też lubimy wygrzewać się w przyjemnym ciepełku komputera, możesz na nas liczyć)
— proszę o wydrukowanie opisu do ..., czy moglibyście przysłać mi go jak najszybciej na mój koszt! (jak to sobie wyobrażasz, mamy 100 tysięcy czytelników)
— dalej już nie mam sił pisać (amen!).

P.S. Redakcja składa ogromne Bóg Zapłać swoim czytelnikom, bez których zginęłaby marnie lub umarła z nudów.

LISTA

Jak zapewne dało się zauważyć, w tym notowaniu ponownie zabrakło Amstrada (absolutny brak zainteresowania), również nie najobficiej zagłosowali szesnastobitowcy co jest o tyle smutne, że ten numer w dużej części jest im właśnie dedykowany. Zwyczajowo podajemy nowe określenia: biała dycha, czarna piątka, depresja, szamba, kiepy, dna, the DNO, nudy. Pragnąc ułatwić życie sobie i wam przygotowaliśmy specjalne kupony do głosowania, mamy nadzieję, że się przydadzą. Jako ciekawostkę pragniemy przytoczyć fragment listu „nie głosuję na LP bo nie mam gier, o których tam piszecie". Tym optymistycznym akcentem żegnam was do następnego notowania waszej jedynej i ukochanej Listy Przebojów.

Ass

Odpiszcie, błagam! — otrzymujemy bardzo wiele listów z pytaniami na prawie wszystkie tematy. W miarę możliwości staramy się na nie odpowiadać. Obsługa waszej korespondencji kosztuje redakcję ok. 5 mln zł miesięcznie. W związku z tym, że wiele pytań jest wręcz bzdurnych i wystarczy zapytać kolegę o odpowiedź lub były publikowane materiały na dany temat a komuś nie chce się poszukać, przepraszamy, ale na takie listy odpowiedzi nie będzie, nawet jeżeli w podpisie napiszecie pięć razy BŁAGAM!

Opisy — nie wysyłamy zadnych opisów gier, ani za zaliczeniem pocztowym, ani bez niego. Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie żeby to robić — UWAGA!!! — kto będzie redagował TS, gdy my zaczniemy wydawać gazetę korespondencyjną a abonenci korespondencyjni będą płacić od 500 tys zł do miliona za opis przygotowany w jednym egzemplarzu.

Poradźcie mi — jaki jest najlepszy program graficzny, muzyczny itd. My zajmujemy się tylko grami i każdy z nas przychodząc do pracy zapomina o tym, czego używa w domu. Mamy nadzieję, że nowa formuła LP odpowie na podobne pytania.

Prenumerata — od momentu wysłania przez was pieniędzy do otrzymania pierwszej przesyłki droga jest dość długa. Wysłany przekaz pieniężny idzie do banku (kilka dni), podlega obiegowi dokumentów bankowych (kilka dni), bank wysyła kopie przekazów do nas pocztą (kilka dni), dane z przekazów wprowadzane są do bazy danych (co kilka dni). W ten sposób upływa praktycznie miesiąc, a my nie mamy na to wpływu. Aby prenumeratorzy mogli otrzymać TS wcześniej lub w podobnym czasie jak w kioskach, pewna część nakładu musi dotrzeć do redakcji z wyprzedzeniem w stosunku do kolportażu kioskowego. Wymusza to na drukarni konieczność wcześniejszego przygotowania kilku tysięcy egzemplarzy. Jeżeli teraz coś nawali, jak np. maszyna zszywająca to dochodzi do poślizgów w czasie. Jak z tego widać, obarczanie redakcji wszystkimi grzechami świata kierowane jest pod co najmniej złym adresem. My ze swej strony robimy, co tylko można w celu usprawnienia prenumeraty. Na koniec jeszcze jeden kwiatek — najczęstszą przyczyną nie otrzymywania prenumeraty na czas jest absolutne olewactwo ze strony samych prenumeratorów. Na porządku dziennym są: absolutna niemożność odszyfrowania danych personalnych i nie umieszczanie żadnych informacji na przekazie (tytuł i czas). Absolutnym kuriozum stały się pieniądze wysłane listem, gdzie jako adres był podany numer konta bankowego. Jakim cudem to dotarło gdziekolwiek, tego nikt nie wie. Nie trzeba chyba dodawać, że zgodnie z wcześniejszymi zapowiedziami pieniądze przesyłane w listach przepadają na rzecz redakcyjnej kawy.

Reklamy — redakcja nie odpowiada za treść reklam, nie odpowiada więc również za solidność czy niesolidność jakiejś firmy. Jeżeli reklama nie udziela odpowiedzi na wszystkie pytania kupującego, proszę pisać na adres ogłaszającego się. O przysyłaniu do nas zamówień już nie wspomnę — czy ktokolwiek widział gdzieś napis, że TS sprzedaje np. joysticki, gry, komputery!

Wymiana — trafiają się coraz częściej klienci pragnący całym sercem wymieniać się z redakcją oprogramowaniem. Panowie!!! chyba nie oczekujecie od nas takiego „gieroiczestwa", że wy nam dacie pirackie kopie z giełdy a my wam za to oryginały z instrukcjami, czy coś podobnego. By wyjaśnić sprawę do końca to kopiami, które mamy też się nie wymieniamy.

Za przesyłkę zapłacę — ta stara śpiewka góralska już nikogo nie bierze.

Mam komputer Atari 65 XE, 210 gier i programów i od dwóch lat nie natrafiłem jeszcze na taką grę, która by mi się podobała. Co robić? Help!
Adrian Dolny — Lisków

Może powinieneś sprzedać komputer i zająć się np. ćwiczeniem na siłowni... A może po prostu szukaj cierpliwie — zawsze myśleliśmy że tu naprawdę każdy może znaleźć coś dla siebie.

Do czego służy czerwony przełącznik CPC na joysticku?
Przemysław Procz — Krasowy

Well, do tego, do czego powinien służyć. Daje on joystickowi możliwość współpracy z Amstradem, czego normalny joystick nie może...

Czy TETRIS'a na Spectrum z 3—4 nr Bajtka można uruchomić na Elwro 800 Junior ze stacją dysków?
Leszek Czerwiec — Wrocław

Mówiąc szczerze, nie próbowaliśmy. Jeśli ustawisz Cudownego Juniora w tryb zgodności ze Spectrumną, to może się uda. Per Aspera Ad Astra.

Proponuję zorganizować Turniej Gry w „Hat Trick", gdyż jest to bardzo popularna gra. Myślę o systemie grupowo-ligowym, meczach i rewanżach. Udział w Turnieju kosztował by np. 10 tys., co finansowało by Turniej i nagrody.
Arkadiusz Smater — Mińsk Maz.

O Turniejach różnorakich gier już myśleliśmy. Zawody odbywające się np. co pół roku, w konkurencjach różnych gier to byłaby wspaniała zabawa. Co stoi na przeszkodzie? Przede wszystkim gry jako komercyjny produkt firm softwareowych nie mogą być publicznie „odtwarzane" bez naruszenia praw ich właścicieli. Niedozwolone jest również używanie ich w celach reklamowych, co byłoby w przypadku Turnieju niewątpliwe.

Podejmujemy kroki w celu uzyskania odpowiednich zezwoleń. Gdy tylko będzie to możliwe, wystartuje pierwszy Turniej.

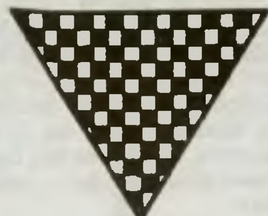
A PRZEBOJÓW

	ATARI	COMMODORE	SPECTRUM	AMIGA	IBM	ATARI ST
hity	1. Misja	1. Last Ninja II	1. Tetris II	1. North & South	1. F-19 Stealth Fighter	1. Savage
	2. Fred	2. Laser Squad	2. Laser Squad	2. Shadow Beast II	2. A-10 Tank Killer	2. AFT II
	3. Robbo	3. Defender of the Crown	3. Rebel Star	3. Kick Off II	3. Grand Prix Circuit	3. North & South
	4. Draconus	4. Iron Lord	4. Defender of the Crown	4. Operation Stealth	4. North & South	4. Kaiser
	5. Zybex	5. Midnight Resistance	5. Hostages	5. Operation Wolf	5. Police Quest II	5. Dungeon Master
	6. Tigers in the Snow	6. Fighter Bomber	6. Last Ninja II	6. Test Drive II	6. Block Out	6. King's Quest III
	7. Road Race	7. Test Drive II	7. Aliens	7. Police Quest II	7. Budokan	7. Cadaver
	8. Karateka	8. Bob'n Rumble	8. Twin Turbo	8. Platoon	8. F-15 Strike Eagle II	8. 3D Pool
	9. Infiltrator	9. Maniac Mansion	9. Storm Lord II	9. Ivanhoe	9. King's Quest V	9. Populous
	10. Tetris	10. Zak Mak Kraken	10. Gunship	10. Tom & Jerry	10. Fighter Bomber	10. Bard's Tale
śmieci	1. Green Beret	1. Turbo Esprit	1. KGB Super Agent	1. The Jets	1. AFT	1. Bedlands Pete
	2. Jet Set Willy	2. Predator	2. Ghostbusters II	2. Paper Boy	2. Karateka	2. Rocket Ranger
	3. Ninja Master	3. Air Rally	3. Predator	3. Silent Service	3. Captain Cosmo	3. Battle of Britain
	4. Gyrrus	4. Karateka	4. Renegade	4. Tie Break		
	5. Starquake	5. Operation Wolf	5. One On One	5. Altered Beast		
demo	1. The Top	1. Mist II (Vision)	1. Fourth Demo (KAZ'4)	1. RSI Mega Demo		
	2. Nemesis	2. Year Demo! XF 2	2. ATARI Simulator	2. Red Sector Mega Demo		
	3. Passidnately	3. London Demo	3. Soundtracker Demo	3. Walker Demo		
użytki	1. Watson II	1. Geos 2.0	1. Mad Monitor 2.0	1. Prowriter 3.0		
	2. Syn File +	2. Voicetracker 4.0	2. Opener	2. Soundtracker 4.0		
	3. Long File Copy	3. Action Replay 6.0	3. Compressor Plus	3. Bug Mon 2.1		

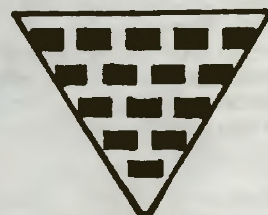
Opcje budowania mapy:

— dobry człowiek	F1
— dobry przewodnik	SHIFT+F1
— zły człowiek	F2
— zły przewodnik	SHIFT+F2
— drzewko	F3
— skała	F4
— usunięcie obiektu	F5
— zwiększenie mocy dobrych	F6
— zmniejszenie mocy dobrych	SHIFT+F6
— zwiększenie mocy złych	F7
— zmniejszenie mocy złych	SHIFT+F7
— odbicie lustrzane mapy	F8
— wyczyszczenie mapy	F9





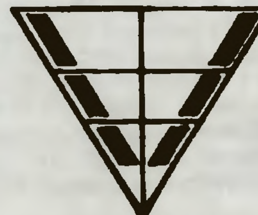
SHIDGAL



KILLCEAL



TIMOIDOR



GALPUPIL

IBM PC



Twoje ostatnie zadanie wykonane zostało perfekcyjnie. Znalazłeś się na pierwszych stronach gazet. Teraz możesz powiedzieć o sobie: najlepszy detektyw w Teksasie. Stanąłeś na czele największej agencji detektywistycznej w Dallas. Mógłbyś już właściwie zostawić to wszystko i żyć tylko z odsetek, ale ambicja i żądza wciąż nowych wrażeń powodują, że nadal pracujesz.

Mimo całego splendoru jaki cię otaczał, nie przypuszczałeś, że taka możliwość otworzy się przed tobą. Po otworzeniu eleganckiej koperty leżącej na twym biurku dowiedziałeś się, że Sue Ellen, córka milionera J.R. Ewinga prosi cię o przybycie do swej olbrzymiej posiadłości rodowej. Czym prędzej wsiadłeś do swojej Corvetty i popędziłeś ruchliwą autostradą na intrygujące spotkanie.

Rozmowa z Sue była zgodnie z twymi oczekiwaniami bardzo ciekawa. Dowiedziałeś się, że kilkanaście lat temu, zaginął nad środkową Ucayali poszukiwacz kultur staroindiańskich, profesor Jones. Jego charakterystyczną cechą były różnokolorowe oczy — jedno niebieskie, drugie brązowe. Po pewnym czasie dowiedziano się o istnieniu pewnego plemienia, oddającego cześć bogowi Chuqulug, z jednym okiem niebieskim a drugim brązowym. Ekipa poszukiwawcza dowiedziała się od wodza tego plemienia, że Chuqulug pewnego dnia zniknął, pozostawiając po sobie jedynie stary, złoty pierścień, który stał się obiektem kultowym. Na pytanie, gdzie udał się profesor, tubylcy niezmiennie odpowiadali Eldorado, choć nie umieli wytłumaczyć skąd to wiedzą.

Sue zażądała od ciebie odnalezienia skarbu, na którego poszukiwanie prawdopodobnie udał się zaginiony profesor. Poważną przeszkodą w osiągnięciu celu jest sam J.R. Ewing, który również chce tego samego. Sue dała ci złoty pierścień profesora, jego zdjęcie i sporą zaliczkę.

Pierwszy etap podróży z pozoru jest banalny — odlecieć do Ameryki Południowej. Jednak dzięki J.R. i twórcom „The Dallas Quest", staje się to bardzo trudne.

Nie myśl nawet o opuszczeniu domu normalną drogą: z jednej strony czekają na ciebie brutalni goryle Erwinga, z drugiej stado rozjuszonych byków.

Ruszyłeś więc do salonu, gdzie natknąłeś się na pierwsze znalezisko — bilety na mecz futbolowy twojej ulubionej drużyny. Odwiedziłeś patio, skąd zabrałeś przeciwsłoneczne okulary. Idąc dalej stanąłeś przed wejściem do stodoły.

Na prawo, na gałęzi kuli się sowa, ledwo żyjąca z powodu słońca. Jeśli dasz jej przeciwsłoneczne okulary, zyskasz serdecznego przyjaciela. Teraz, uzbrojony w sowę wejdź do stodoły. Na olbrzymiego szczura napuść sowę i korzystając z chwili, weź łopatę. Wróć do salonu, podnieś trąbkę. Przy bykach zacznij kopać a jeśli te ruszą na ciebie, odegraj melodię na trąbce. Po kilku chwilach dokopiesz się gdzie trzeba.

Jest to duża, kamienna płyta, z ostrzeżeniem, by nie poruszać się po rancho. Na samym końcu napisane jest jak opuścić bezpiecznie to nieprzyjemne miejsce, ale fragment ten został lekko zniszczony. Można tylko domyślać się, że z gabinetu J.R. Erwinga należy iść na północ, dwa razy na zachód i znów na północ. Zanim jednak zdecydujesz się na wędrówkę, weź ze stolika w gabinecie woreczek z tabaką.

Po przejściu przez trawy staniesz na lotnisku, gdzie spotkasz pilota lecącego do Ameryki Południowej. No cóż, z bólem przyjdzie ci poświęcić bilety na mecz.

Na pokładzie samolotu znajdziesz torbę z liną, szelkami i spadochronem. Wrzuć swoje przedmioty do torby a spadochron z niej wyjmij. Nie zapomnij zamknąć torby!

Kiedy mocowałeś się z torbą, samolot już znajdował się nad dżunglą, śledzony zresztą przez helikopter Erwinga. Pozostał ci tylko skok ze spadochronem, który na szczęście otworzył się na czas. I wszystko byłoby dobrze, gdyby nie lądowanie na drzewie między śpiącym (jeszcze) jaguarem a hasającą małpą. Co by jednak nie mówić, pierwszy etap zakończyłeś na pięć.

Aby nie psuć dalszej zabawy nie będę was dalej prowadził. Pamiętaj jeszcze tylko o pięciu rzeczach:

1. Nie wierz ludziom.
2. Współpracuj ze zwierzętami.
3. Używaj polecenia CLUE, jeśli nie wiesz jak wyjść z opresji.
4. Nigdy nie rozstawaj się z pierścieniem, woreczkiem tabaki (nie wolno ci jej rozsypać) i zdjęciem Jonesa.
5. „W ostatecznym rozrachunku wygrywa zawsze duch a nie szpada".

R.O.K.

Firma: Datasoft
Rok produkcji: 1984
Komputer: Spectrum, Commodore, Atari

Dallas Quest



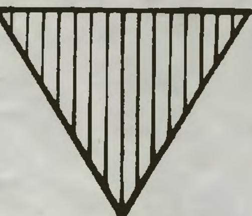
Gdzieś daleko w przestrzeni, na nieznanej, nie tak dużej planecie, żyły sobie dwa plemiona. Zamieszkiwały malowniczą wyspę, pełną roślin, wokół której rozciągało się morze. Okolica zdawała się zachęcać wręcz do spokojnej egzystencji, bez wojen, spisków i tyranów. Tak jednak nie było.

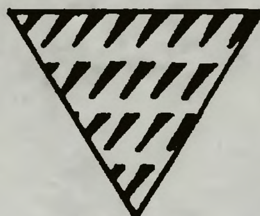
Oboma plemionami rządzili okrutni bogowie, których jedynym zajęciem była walka z drugim. Nie toczyła się ona bynajmniej o władzę czy terytorium; chodziło tylko i wyłącznie o całkowite zniszczenie drugiego. Walka ich toczyć się będzie dotąd, aż któryś z bogów opadnie z sił.

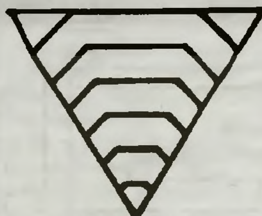
Populous udostępnia ci możliwość stania się jednym z Władców. W jego skórze przeżyjesz niezwykłe przygody, posiądziesz nadprzyrodzoną moc, będziesz rządził wyspą i zamieszkującymi ją ludźmi.

Już na samym początku uderza nas bujna, kolorowa grafika oraz dopracowana idealnie animacja, przygotowana przez grafików z firmy **Bull Frog**. Oni też oczywiście, wyznaczyli nam — Graczom określone cele w grze:

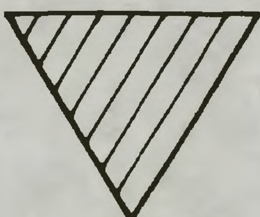
— rozbudować wyspę,


MORYDOR

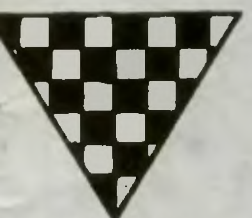

EOASPIL

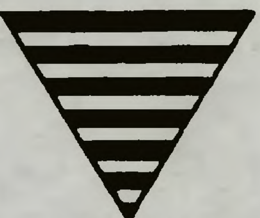

NIMOXPAL

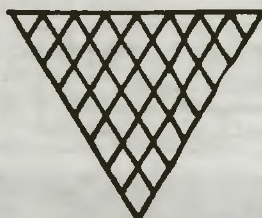

BILLEAPERT


BURSODJOB


JOSDEBOY

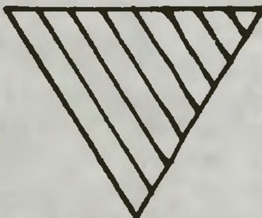

HURTUOLD


CALLKOPPAL


RINGDIEOUT


SCQAZPERT


WEAVQUT


SWALEAS

PULOUS

— wypracować jak najlepsze warunki dla swoich ludzi,
— męczyć wroga kataklizmami,
— nie dać sobie dmuchać w kaszę.

Na ekranie rozczłonkowano wiele wskaźników ułatwiających grę. W lewym górnym rogu widnieje mapa świata, a obok wskaźnik mocy Władcy. Dalej w prawo znajduje się okno z potęgą obu populacji, gdzie możemy również oglądać najważniejsze wydarzenia w grze (wędrówka rycerza, walka). W środku ekranu widzisz powiększony skrawek terenu, na którym dzieje się akcja. Na samym dole do dyspozycji twojej pozostawiono ikony, które staną się wykonawcami twoich pomysłów.

Twoi poddani (na początku tylko trzej) mieszkają w małych szałasach. Jeśli odpowiednio sprawnie wyrównasz teren, domostwa te bez trudu przemienią się w warowne zamczyska. Z zamków, chatek, namiotów wychodzą ludzie z zamiarem osiedlenia się w innym miejscu. w ten sposób twoich poddanych przybywa, jak również i terenu pod ich kontrolą. Jest to ważne, gdyż twoja moc zależy głównie od liczebności populacji.

Po przeciwnej stronie mapy, buduje swój światek drugi władca. Od czasu do czasu zsyła na ciebie niewielkie trzęsienie ziemi czy wybuch wulkanu. Nie jesteś ułomkiem, więc odpłać mu pięknym za nadobne (najlepiej wulkan lub zaraza), tak aby przestał podskakiwać. Do wyboru masz:

1. **ZARAZA** — dziesiątkuje lud wroga,
2. **TRZĘSIENIE ZIEMI** — obniża teren i deformuje go,
3. **WULKAN** — wypiętrza ziemię,
4. **POWÓDŹ** — zalewa nisko położone tereny.

Nie zapominaj także o wydawaniu rozkazów swoim poddanym. Wystarczy jedno twoje słowo, aby zaczęli walczyć, modlić się czy osiedlać w innym miejscu. Dzięki zjednoczeniu ludzi przy ołtarzu powstaje rycerz, dla którego niezwłocznie należy wybudować połączenie z lądem wroga. Będzie on bił, palił, tłukł i grzmocił, dopóki sam nie zginie (Amen).

Po osiągnięciu wystarczającej potęgi, przyjdzie czas na akcję **ARMAGEDON.** Oba narody zamienią się wtedy w dwóch mocarzy, którzy stoczą między sobą ostatni, decydujący bój o władzę.

Zanim to jednak nastąpi, możemy spotkać się na przykład z Panią Wiosną. Dama ta lata na dywanie, który pędzi wprost przed siebie i zalewa wszystko kwieciem (również twoje zamki). Odpowiednikiem Wiosny jest wielkie, skaczące żabsko, zostawiające po sobie kolosalne ślady.

Aby więc nie powiedzieć „W sumie więc Populous jest grą wymagającą...", stwierdzam, że każdy z was oceni ją sam, jak również sam dostanie w niej po głowie. W tamtym świecie wszystko musi być wykonane samodzielnie, bo inaczej to jaka jest z tego przyjemność?

Red. Zbychu
Wojtuś Pogromca

Firma: Bull Frog
Rok produkcji: 1989
Komputar Atari ST, Amiga, IBM PC

DYSKIETKOWY POKER

SNOW STRIKE

Zwolennicy symulacji stanowią niemały procent graczy, a **Snow Strike** można śmiało zaliczyć do lepszych programów tego typu. Spróbujmy nieco poprawić parametry techniczne naszego myśliwca. W pierwszej kolejności zajmiemy się uzbrojeniem. Samolot jest uzbrojony w 60 pocisków do działka pokładowego, 12 rakiet powietrze—powietrze i 6 rakiet powietrze—woda. Stosując metodę Commando i poszukując odpowiednio **LDA #$3C, LDA #$0C, LDA #$06** bez trudności odnajdujemy fragment programu:

```
$1C4F  LDA #$3C
$1C51  STA $1BA4
$1C54  LDA #$0C
$1C56  STA $1BA5
$1C59  LDA #$06
$1C5B  STA $1BA6
$1C5E  RTS
```

Bez trudu też stwierdzimy, że zawartość komórek **$1BA4, $1BA5 i $1BA6** (czyli liczebność pocisków i rakiet) zmniejszana jest rozkazami DEC. Ich lokalizacja na dyskietce i zamiana na NOP-y lub LDA da nam nieograniczone ilości amunicji.

Stan paliwa i tlenu symbolizują dwie grupy po dziewięć żółtych punktów na tablicy pokładowej. Postępując analogicznie odszukujemy „podejrzane" komórki **$1BAE** i **$1BB0**. Jednakże pewną nowością jest użycie przez programistę rejestru Y do odliczania stopnia zużycia naszych zapasów. Popatrzmy:

```
       paliwo              tlen
$1C34  LDA #$09     $1C41  LDA #$09
$1C36  STA $1BAE    $1C43  STA $1BB0
```

```
$26B7  RTS          $2650  RTS
$26B8  LDY $1BAE    $2651  LDY $1BB0
$26BB  DEY          $2654  DEY
$26BC  BPL $26C0    $2655  BPL $2659
```

Komentrz jest chyba zbyteczny a zastąpienie rozkazów DEY przez NOP pozwoli nam pobić rekord świata w długotrwałości lotu. Nielimitowana amunicja nie zabezpiecza nas jednak przed pociskami wroga. Limit trafień wynosi 16 i symbolizują go zielone punkty po osiem z lewej i prawej strony tablicy rozdzielczej. Każde trafienie zmienia zabarwienie kolejnego punktu na czerwone. Poszukiwanie metodą Commando sprowadzało by się do analizy tego, co dzieje się z komórkami, do których wprowadzono **#$00**. Jednak rutyna podpowiada, że kontrola liczby trafień może być obsługiwana, podobnie jak limit paliwa i tlenu, przez rejestr Y. O słuszności takiego rozumowania przekonuje nas analiza dwóch fragmentów programu:

```
$1100  LDY $1BA7    $1C15  LDA #$09
$1103  CPY #$10     $1C17  STA $1B8D
$1105  BEQ $1147    $1C1A  STA $1B8E
$1107  INY          $1C1D  STA $2C2B
$1108  STY $1BA7    $1C20  STA $2C34
$110B  CPY #$10     $1C23  STA $1BA7
$110D  BEQ $1132    $1C26  JSR $1D48
```

Tak jak podejrzewaliśmy, komórka bazowa licznika **($1BA7)** na początku gry zawiera **#$00**. Łatwo się domyśleć, że zamiana INY na NOP uczyni nasz samolot odpornym na pociski wroga.

MAGNETRON

Zwolennicy strzelanin będą istnieć zawsze. Specjalną grupę wśród nich stanowią ci, którzy uwielbiają rzezie kosmiczne. To właśnie dla nich przeznaczony jest tytułowy serial (do przejścia 50 poziomów). Być może są i tacy zdolni, którzy potrafią ukończyć tę grę bez nieśmiertelności. Dla nas to jednak za trudne i aby obejrzeć końcowy, triumfalny komunikat, trzeba nieco zmodyfikować program.

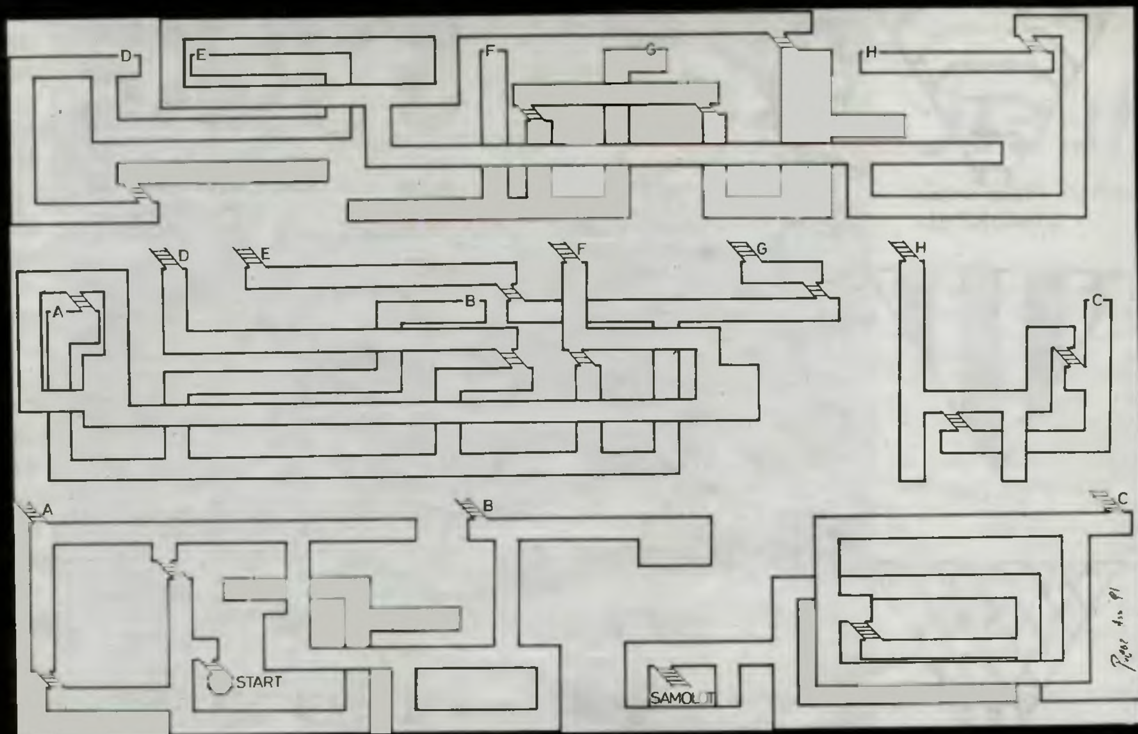
Ciągle niezawodną metodą Commando ustalamy po kilku próbach, że komórka **$CE22** zawiera liczbę zapasowych statków. Jej zawartość zmniejszana jest rozkazem DEC. Zamieniamy więc, jak zwykle, **DEC $CE22** na **LDA $CE22** i gra jest już prawie „rozpracowana". Do rozwiązania pozostał jeszcze problem paliwa. Wprawdzie można się tym nie kłopotać, gdyż po skończeniu się paliwa statek eksploduje i otrzymujemy nowy, lecz szanującemu się „grzebaczowi" wypada zajrzeć w te rejony programu.

Licznik jest cyfrowy, więc sprawa wydaje się banalna. Tymczasem nie mogłem odszukać w programie konstrukcji licznika poprzedzonej rozkazem SED i tak oto z banału zrobił się dramat, oczywiście w kategoriach ambicjonalnych. Jako jedyny punkt zaczepienia pozostał fakt, że najmniejsza porcja paliwa wynosi 5 jednostek. Efekt taki można osiągnąć kilkoma sposobami, ale najprostsze wydaje się użycie **SBC #$05**. W całym programie rozkaz ten występuje tylko raz.

Rutynowo zmieniamy w odszukanym sektorze dyskietki **SBC #$05** na **SBC#$00** i... nic z tego. A jednak prawda jest inna. Popatrz Czytelniku na poniższy fragment programu i odpowiedz sam sobie, czy widzisz jakimi dziwnymi meandrami chadza czasem myśl ludzka?

```
$3707   LDA #$28
$3709   BNE $3713
$370B   LDA #$A0
$370D   LDX #$0F
$370F   BNE $3715
$3711   LDA #$05
$3713   LDX $3713
$3715   STA $371F
$3718   STX $3725
$371B   LDA $3E
$371D   SEC
$371E   SBC #$05
$3720   STA $3E
$3722   LDA $3F
$3724   SBC #$00
$3726   STA $3F
$3728   BPL 3730
$372A   LDA #$00
$372C   STA $3E
$372E   STA $3F
$3730   JMP $36AE
```

Jeśli patrzysz i nie widzisz, to zwróć uwagę, że załadowanie do akumulatora **#$05** — adres **$3711**, jest przechowywane w komórce **$371F**. Tymczasem komórka **$371F** jest drugim bajtem rozkazu SBC #$05! Wynika z tego tożsamość **LDA #$N = SBC #$N**. Podobnie rzecz ma się z innymi komórkami, użytymi w tym fragmencie programu. Tak więc aby paliwa przestało ubywać, tym razem trzeba zmienić **LDA #$05** na **LDA #$00**. Z powyższych rozważań wynika jeszcze jedna ważna nauka: 6510 można zmusić do obliczeń dziesiętnych bez użycia rozkazu SED. Jak to zrobić? Zostawiam Wam ten problem. A za miesiąc gry **Rambo III** i **The Goonies**.



Filmy **Stevena Spielberga** to pasmo sukcesów, których przyczyny są równie zagadkowe jak i ich scenariusze. Jednym z nich jest cykl filmów o przygodach nieco zwariowanego, ale bardzo sympatycznego archeologa **Indiany Jonesa.** Nie dziwię się więc, że producenci z wytwórni **Lucasfilm Games** zachęceni popularnością Jonesa na dużym ekranie, wypluwają ze swoich „warsztatów" ciągle nowe Indiany. Ale dość już o filmie — ocenili go widzowie, krytycy i wpływy ze sprzedanych biletów.

Równocześnie z kampanią reklamową filmu, wydano komiksy i gry komputerowe oparte na wspólnym scenariuszu. Pierwszy opis do **Indiana Jones III** pojawił się w *Bajtku 11—12/90*. Dziś zgodnie z zapowiedzią, kolej na wersję przygodową. Tu nie wystarczy już smaganie nieprzyjaciół biczem — trzeba podejmować decyzje. Wprawdzie w razie błędów pierwszym poszkodowanym zawsze jest Indiana, ale jak wynika z doświadczenia Ty też nie będziesz wtedy radosny.

Indianą poruszasz się wybierając komendy z dołu ekranu i uzupełniając je o nazwy przedmiotów z planszy gry. Przydatna przy tym jest mysz szybciej przemieszczająca kursor, co docenisz już po pięciu minutach. Po następnym kwadransie przekonasz się także, jak zbawienna jest opcja nagrywania aktualnego stanu gry co kilkanaście minut. Dla bardziej niecierpliwych zamieszczamy obiecaną instrukcję, nad której tworzeniem pracowało przez kilka wspaniałych tygodni trzech redakcyjnych graczy. Bardziej ambitnym proponuję, aby popracowali nad nią sami. To daje nie tylko zadowolenie, ale i zaspokojenie. Co ciekawe, gra nie ma jednoznacznego rozwiązania, poszczególne czynności można wykonywać na różne sposoby, a niektóre nawet pomijać! My staraliśmy się rozwikłać jak najwięcej.

Gdy Indy odzyskał krzyż Coronady i wrócił do college'u, spotkał Marcusa, przetłumaczył mu list, uciekł przed studentami do rupieciarni. Tam znalazł na stole przesyłkę z Wenecji. Gdy wyszedł z college'u przez okno, porwali go ludzie Donovana. Donovan powiedział mu o misji i o zniknięciu ojca Indiany. Ten postanowił go odnaleźć. Poszukiwania rozpoczął w domu Henry'ego, skąd wziął na pamiątkę obrazek z sypialni ojca. Wtedy przypomniał sobie o przesyłce. W środku był dziennik Graala — dzieło wielu lat pracy Henry'ego. Ślad prowadził do Wenecji.

W bibliotece znalazł wśród książek podręcznik do nauki latania, mapę podziemi i egzemplarz Mein Kampf. Oprócz tego zabrał czerwoną linkę i metalowy słupek. Dziennik oraz witraże pomogły mu odnaleźć właściwą salę, wybrać jeden z dwóch napisów i rzymską liczbę. Przy pomocy słupka rozkopał grób oznaczony tą liczbą.

Wędrując po podziemiach zabrał hak kościotrupowi. Dalej znalazł pochodnię, salę wypełnioną wodą oraz wyjście z podziemi, które prowadziło do kawiarni. Tam, na stoliku znalazł butelkę wina. Wrócił do podziemi, napełnił butelkę wodą i użył jej do wyrwania pochodni ze ściany. Znalazł się na niższym poziomie. Myszkując po korytarzach znalazł salkę z korkiem w suficie. Używając haka i bicza wyciągnął korek, a potem wrócił po drabinie do sali z wodą. Woda odpłynęła i odsłoniła przejście. W sąsiedniej sali stała zepsuta maszyna. Naprawił ją przy pomocy linki i uruchomił. Na końcu korytarza znalazł zamknięte drzwi i trzy dziwne figurki. Przestawił je tak, jak podpowiadał dziennik ojca. Ruszył po schodach. Dalej napotkał podnoszoną przez maszynę kładkę, a w końcu salę z sześcioma czaszkami. Uderzając w nie zgodnie z nutami z dziennika otworzył drzwi. Za drzwiami znalazł trumnę Ryszarda — jednego ze strażników Graala. Z napisów na tarczy poznał nazwę miasta — cel wyprawy po Graala. Teraz otworzył kratę i dotarł do wyjścia. W kawiarni spotkał dr Schneider i Marcusa, dowiedział się, że Niemcy więżą Henry'ego w zamku Brunwald.

Po znokautowaniu strażnika w drzwiach zamku, ruszył w głąb korytarza. Od pijanego żołnierza wydostał pojemnik na piwo oraz poznał imię jego kumpla. W kuchni napełnił pojemnik piwem, ugasił ogień w kominku zabierając pieczeń i znów uzupełnił zapas piwa. Potem poszedł do głównego hallu, gdzie przekupił żołnierza piwem. Z magazynu zabrał strój służącego, a w wielkiej sali potrącił zbroję tak, że spadający topór zostawił na podłodze dużą rysę. Idąc na pierwsze piętro napotkał żołnierza, któremu wmówił, że jest sprzedawcą kurtek i sprzedał mu swoją za 15 marek.

Na górze przebrał się w strój służącego, zabrał pieniądze z kufra w najbliższej sali i żołnierzowi na korytarzu wręczył rysunek. Potem przebrał się z powrotem we własny strój. W sali na końcu korytarza za zakrętem znalazł w kufrze za ciasny mundur. Wrócił na parter do magazynu chcąc zamienić mundury. W kieszeni munduru znalazł klucz i przy jego pomocy wydostał drugi uniform. Wtedy poszedł do kuchni po piwo, a potem na pierwsze piętro. Tam założył mundur.

INDIANA JONES
AND THE LAST CRUSADE

Deep beneath the city
lie the paths to the tomb

Idąc korytarzami cały czas w lewo dotarł do trzech par drzwi. W jednej z sal spotkał Niemca pilnującego alarmów. Wręczył mu Mein Kampf a gdy on wyszedł, oblał piwem szafkę z instalacją. W innej sali stał pod oknem żołnierz, któremu kolejno udzielił odpowiedzi: 3, 2, 3. W ten sposób wykołował żołnierza i nie musiał z nim walczyć. Przy okazji poznał imię strażnika na drugim piętrze. U stóp schodów na drugie piętro wartę trzymał Niemiec, który dał się oszukać odpowiedziami: 3, 1, 2, 1. W pokoju naprzeciw schodów Indy znalazł apteczkę, którą wykorzystał gdy brakowało mu sił.

Na drugim piętrze schodów pilnował Helmut, którego można wykołować tymi samymi odpowiedziami, pod warunkiem, że od pijaka na parterze udało się wydostać jego imię. Tuż obok schodów Indy znalazł pokój komendanta. Dał psu pieczeń, zabrał puchar stojący na szafce, i kartkę z szyfrem z szuflady. Potem poszedł na parter do kuchni, aby napełnić puchar piwem. Pamiętał przy tym, aby przy każdym spotkaniu z żołnierzem mieć na sobie ten sam strój, w którym był widziany przez niego za pierwszym razem. Wracając z piwem na drugie piętro zatrzymał się na pierwszym piętrze w sali z obrazami. Za obrazem Mona Lisy znalazł sejf, który otworzył używając szyfru z kartki. W sejfie znalazł i obejrzał wizerunek Graala. Po wyjściu z sejfu poszedł na drugie piętro i wręczył puchar z piwem wielkiemu osiłkowi, a potem go szybko znokautował. Dalej idąc w lewo spotkał Sigfrieda i podał mu odpowiedzi: 3, 2, 3. W pokoju na końcu korytarza znalazł srebrny klucz. Przy jego pomocy otworzył drzwi na drugim końcu korytarza i uwolnił ojca.

Wracając na parter obaj wpadli w ręce Niemców, zabrano im dziennik, przywiązano do krzeseł i zostawiono w sali na parterze. Powoli przesunęli się w stronę kominka tak, że rysa na podłodze znalazła się pomiędzy krzesłami. Wtedy wystarczyło potrącić zbroję, aby spadający topór rozciął więzy. Potem wspólnie wyszli z zamku przez kominek, znaleźli motocykl i pojechali odzyskać dziennik.

W Berlinie Indy odebrał dziennik, dał do podpisania Hitlerowi przepustkę i razem z ojcem poszedł na lotnisko. Tam Henry zapytał nieznajomego o wnuki a wtedy Indiana podwędził mu bilety. Razem wyszli na płytę lotniska i po nieudanej próbie porwania samolotu (Indy zapomniał, że ma podręcznik latania) uciekli do sterowca, gdzie wręczyli oficerowi bilety. Henry wydał drobne aby zamówić melodię, która wywabiła radiooperatora z kabiny. Wtedy Indy dostał się do kabiny i zabrał z szafki korbę. Przy jej pomocy ściągnął drabinkę po której dostał się do wnętrza sterowca. Była to najtrudniejsza przygoda. W końcu lawirując, unikając walki z Niemcami dotarł do końca labiryntu i odnalazł dwupłatowiec. Henry siedział już w środku.

Po wydostaniu się ze szczątków samolotu Indy wraz z ojcem zabrali samochód i wyruszyli po Graala. Nie mieli żadnych kłopotów na granicach — wystarczyło pokazać podpisaną przepustkę. Na miejscu spotkali Marcusa i weszli do świątyni...

Niestety na tym kończą się notatki Indiany i dalej trzeba radzić sobie samemu. Nie będzie to trudne, bo pozostała już tylko ostatnia przygoda — zdobycie Graala. W tych decydujących chwilach pomoże wam dziennik ojca oraz mapa. Trzeba tylko pamiętać, że Graal nie może opuścić świątyni.

Giant

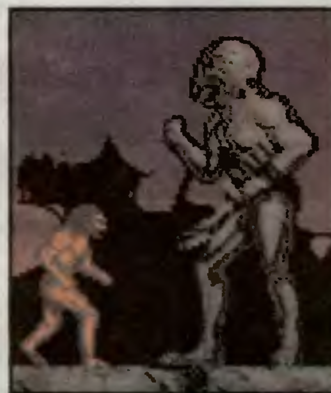
Firma: Lucasfilm Games
Rok produkcji: 1990
Komputer: Atari ST, Amiga, IBM PC.





IBM PC

SHADOW OF THE BEAST II



Amiga





Firma:Psygnosis
Rok produkcji: 1989
Komputer: Spectrum, Commodore, Amstrad, Amiga, Atari ST





Szczęście to coś, co trwa bardzo krótko i zdarza się bardzo rzadko. Gdy więc udało Ci się szczęśliwie odzyskać swoją osobowość i wrócić do rodzinnego kraju Karamoon, wiedziałeś, że radość na pewno nie potrwa długo. Tym bardziej, że autorzy z Psygnosis już niedługo zaczną potrzebować gotówki.

No i stało się. Znany Ci nie od dzisiaj Zelek, przeklęty przez wszystkich czarnoksiężnik, znów zaczął działać. Tym razem pod postacią olbrzymiego ptaka porwał niczemu niewinną dziewczynkę i zabrał ją w nieznanym kierunku. Ty, Bogu ducha winny musisz zabić Zeleka, albo... wyłączyć komputer.

Zacznijmy więc od początku.

Po wyjściu z małego kurhanu, pobiegnij w prawo, aż zobaczysz siedzącego człowieka. Zapytaj się go o **TEN PINTS** *i staniesz się odtąd nieśmiertelny.*

Teraz z powrotem w lewo, omiń ostrożnie spadające z drzew bomby i przejdź przez most, nie zwracając nawet uwagi na skaczące ryby.

Biegnąc ciągle w lewo, spotkasz wreszcie człowieka zaatakowanego przez demona. Diabła zabij a faceta zapytaj o **TRAPS.** *W jego odpowiedzi znajdzie się zdanie mówiące o tym, którego przełącznika należy użyć.*

Zejdź po linie i zeskocz do niszy po lewej stronie. Tam minie Cię demon — biegnij z powrotem za nim i zabij go, zanim przerwie linę po której zszedłeś. Gdy już to zrobisz wróć z powrotem w lewo, unieszkodliwiając po drodze człowieka pchającego kamienny blok. Wspinaj się dalej po stoku, aż do momentu spotkania demona. Zabij go i podnieś klucz, który wypuści a następnie wejdź na szczyt skały. Wspinaj się po pierwszej napotkanej linie. Skocz w prawo. Drzwi na szczycie otworzy znaleziony wcześniej klucz. Za nimi zaczekaj, aż upadnie kamienny blok — pojawią się dwa przełączniki. Użyj tego, o którym dowiedziałeś się od człowieka.

Wjedź windą do góry, pobiegnij w prawo i przeskocz dziurę. Tam weź napój i monety ze skrzyni, a następnie wejdź po trzecim łańcuchu na półkę skalną. W pokoju po prawej stronie znajdziesz klucz. Pójdź do pierwszego łańcucha. Schodząc nim trafisz na drzwi — otwórz je, wypuść zwierzę i przełącz dolną gałkę w ścianie. Wróć do windy i zjedź na dół.

W miejscu gdzie znajduje się równoważnia ujrzysz duży kamień. Używając trzech dźwigni (górna służy do operowania kleszczami, środkowa do przesuwu prawo/lewo, a dolna do opuszczania/podnoszenia) podnieś skałę i upuść ją na ziemię — zostanie z niej mały kamień. Weź go i połóż na równoważni. Teraz zeskocz z liny na równoważnię tak, aby kamień wleciał do klatki wiszącej na górze obok liny. Szybko pobiegnij w lewo i wejdź do windy, która zawiezie Cię na półkę, na którą dotąd nie mogłeś się dostać. Idź w lewo, zabij smoka i uwolnij człowieka uwięzionego na górze. Poda on Ci hasło, otwierające bramy zamku.

Wróć na linę, którą demon usiłował uciąć i zejdź w dół. Skieruj się na prawo i w dół, aż znajdziesz się przed bramą. Podaj hasło i biegnij dalej w prawo. Ze skrzyni weź napój i pieniądze. Po linie wejdź do smoka, od którego odbierz manuskrypt. Opuść zamek i zasuwaj w lewo, potem po korzeniach w górę i znowu w lewo. Zepchnij człowieka strzelającego i skacząc na przemian. Wróć i zabierz monety oraz napój ze skrzyni. Dołem dojdziesz do gospody, gdzie w lewym górnym rogu znajdziesz piwo.

Teraz czeka Cię bardzo długa droga, bo aż do punktu rozpoczęcia gry. Tym razem pójdź w prawo. Zabij oszczepników. Nie zwracając uwagi na bańki, wjedź platformą na górę i zabij potwora strzelającego z Bańkowego Działa. Zabierz topór, przejdź przez mur. Weź napój i monety ze skrzyni. Zejdź niżej i podskakując przebij się przez cienkie podłoże. Dotrzesz do umocnień Goblinów.

Przeskocz wodę i powoli skradaj się do mostu, na którym leży Goblin. Podnieś topór i posuwaj się ostrożnie za Goblinem. Gdy zamknie się brama, zabij Goblina zwijającego chodnik, a następnie wyeliminuj kolejne dwa Gobliny i zniszcz bramę. Wejdź po pierwszej linie i zeskocz w lewo na półkę.

Naciśnij przycisk w ścianie i pomykaj w lewo. Na końcu drogi wciśnij drugi przycisk i uciekaj z powrotem. Zejdź po linie na dół i zabierz klucz wiszący po prawej stronie. Potem szybciorem w lewo. Daj się złapać do klatki.

Zostaniesz umieszczony w celi z innym więźniem. Daj strażnikowi piwo (klawisz **O** *lub* **P***). Przejdź przez drzwi. Wejdź po linie, zabij Goblina, zejdź na dół, zabij strażnika. Weź klucz i uwolnij więźnia.*

Teraz wspinaczka w lewo na górę, zabij dwa Gobliny, podnieś pierścień i obróć się w kierunku więźniów. Otwórz drzwi kluczem, podążając za więźniami. Na zewnątrz zejdź po linie do wody. Tam przeskocz na kamień, zabij potwora i znowu na linę. Potem cały czas w prawo, aż do czasu napotkania potwora z mieczem. Nie zabijaj go, lecz zwab na most, który zawali się pod jego ciężarem. Przeskocz dziurę, daj pierścień i manuskrypt człowiekowi. Da on Ci zaklęcie uśmiercające Zeleka.

Wróć na most, gdzie zostaniesz przeteleportowany na odległy ląd. Zabierz napój i róg. Porozmawiaj ze ślimakiem siedzącym na grzybie: zapytaj o Zelek, a potem o Karamoon. Na oba pytania ślimaka odpowiedz **YES.**

Znajdziesz się w Karamoon, blisko miejsca gdzie był stary człowiek. Biegnij w prawo, zabij giganta i przejdź obok węża. Gdy dojdziesz do brzegu użyj rogu — pojawi się Toch. Popłyń w kierunku zamku Zeleka. Wewnątrz zejdź schodami i staw czoło Zelekowi.

I to już koniec...

ściągnięte z Amiga Action przez

Makaza

HIGH SCORE

Stało się! Napisaliśmy bazę danych, kawał programu i już możemy obrabiać każde ilości Waszych wspaniałych osiągnięć. Ta lista jest podsumowaniem półrocznej działalności HS i od niej zabawa startuje na poważnie!

Musieliśmy podzielić wyniki na dwie grupy: gier sportowych i wyścigów oraz gier „normalnych". Dlatego High Score będzie w dwóch kawałkach. Na razie brak też polskich znaków, a to dzięki brakowi odpowiedniego, oprogramowania.

Różne komputery różnie liczą punkty w tej samej grze, więc nie dziwcie się, że coś może nie grać. Poza tym wybieramy najwyżej trzy najlepsze wyniki w każdej grze — niektórzy mogą się więc nie załapać...

Kilka uwag: nie piszcie, że przekręciliście licznik, bo DBase odmawia sortowania takich rewelacji. Potrzebny jest nam wynik. Powinien on uwzględniać to, co już drukujemy w HS. Jeśli więc wynik może być w metrach, procentach lub dolarach, to spójrzcie najpierw na ostatnie wydanie „High Score".

I na koniec: opracowaliśmy specjalny kupon do zgłoszeń. Prosimy korzystać tylko z niego — przesyłka jest tańsza i bardziej konkretna. Kupon zawiera też zgłoszenie do Listy Przebojów. Wypełnienie jednej części nie zobowiązuje do wypełnienia drugiej.

Do roboty!

Żółw

GRY

1942	127170		Kigen
Abracadabra	81950		Krzysiek Protasewicz
Ace II	3170		Krakatoa
Ace Of Aces	5300		Andrzej Wawrykiewicz
Action Force II	973365	(26)	Robert Tarnawski
After Burner	7850780		Bartek
After The War !	222400		SEBsoft
After The War !!	157475		Konrad Koch
Agent USA	21	godzin	Piotr Rozenfeld
Air Bupport	660		Sebastian Zaborowski
Alley Cat	26849		Tadek Pagorski
Amsnake	4030		Tadeusz Nawalaniec
Anarchy	144500		Gajosz
Anduril	18500		Deathlike Kuba
Arax	150000		Kroczek
Arena	1125750		Rafal
Arena	43710		Kamil Gawrylak
Arkanoid	1248140	IBM	Wojtek Gieniec
Arkanoid	393070	(21)	Tomek Chybicki
Arkanoid	603010		Rafal Pydzinski
Arkanoid I!	396100	(30)	Michal Boliglowa
Arkanoid I!!	62084		Wojtek Jaworski
Arkanoid IV	105000		Leszek Czerwiec
Asterix	51000		Konrad Kunicki
Astro Mar.Cor.I	8750000		Czarek
BMX Bimulator	3415		Grzegorz Przekop
BMX Simulator +	9005		Marek Rusiecki
Barbarian II	40950	21 black	Pawel Pokrywka
Batman Movie	167360		Mariusz Piechowka
Battle Squadron	1793270		Maciej Koscielniak
Battle Squadron	5725275		Adam Skorka
Battle Squadron	741700		Mariusz Piechowka
Battle Valley	233700		Konrad Koch
Batty	2890230	(64)	Leszek Malejko
Batty	411790		Robart Krol
Batty	452250		Stasio Szyk (tata)
Beach Head I	103800		Pawel Zaborowski
Beach Head !	108400		Dariusz Wacnik
Beach Head I	230600		Filip Kolodziej
Beyond Ice Palace	37300		Basil
Bi!bo	355140		Bilver-Soft
Bio-Defense	1712		Przemek Wienckowski
Black Monks	152200		Dawid Mroz
Blazer	79500		Gajosz
Blue Max	13740		Jimmy B.
Blue Max	14820		Robart "Tag" Kepa
Blue Max	16980		Robart Grzempczynski
Bobo	120998		Mariusz Piechowka
Bobo	663034		ASD Warrior
Bolo	323620		Michal Lipina
Bomb Jack	1045150		Robert Brys
Bomb Jack	4490200		Czarek
Bomb Jack II	187000		Game-Boy Strus
Bop'n Rumble	47505		Jaromir Krol
Boulder Dash !	56454		Janusz Giedrowicz
Boulder Dash !!	11233		Rafal Mazur
Boulder Dash II	31733	A1-L3	Mateusz Mackowski
Bowling	268		Tomek Zylkowski
Bruce Lee	0	2"przekrett	Marcin Starczewski
Bruce Lee	0	przekret	Roszak, Wozniczka
Bruce Lee	127900		Tomek Bezpalko
Bubble Bobble	16366300		Krolik
Bubble Bobble	3367210		Gajosz
Bubble Bobble	3650380		Leszek Malejko
Bubble Bobble !!	187350	(4)	Andrzej Zamojski
Buggy Boy	71950		Rafal Mazur
Bulldog	104800		Rafal Mazur
California Games	12940	BMX	Pawel Laidler
Captain Cosmic	1090800	!BM	Wojtek Gieniec
Card Sharks	1110	$	Pawel Laidler
Cash'n'Grab	164	$	Rafal Gibas
Caverns Of Mars	85170		Roman Kopacz
Chop Suey	128350		Kroczek
Chronos	116900		Kigen
Chuckie Egg	207572	(17)	Krystyna Torlinska
Chuckie Egg	285350		Marcin Kuza
Chuckie Egg !!	80425		Romek Masztalerz
Cobra	54800		Krzysztof Dadej
Cobra Stallone	93800		Kigen
Cobra Stallone	98400		Maciek Walkowiak
Combat School	120820	(8)	Michal & Rafal

HIGH SCORE

Commando I	1000000	przekret	Gajosz & Krolik
Commando I	556500		Kigen
Commando I	985100	(wydruk)	RamSoft
Commando II	447100		Krzysztof Dadej
Commando Libia	185400	(15)	Lukasz Papst
Countermeasure	14200		Arkadiusz Szczebiot
Crack-Up	22750	(11)	Piotr Marcinkowski
Crazy Cars	21832710		Marek Jankowski
Cyberblocks	29847		Gajosz
Dawn Raider	5945		Roman Kopacz
Death Chase	115000	(15)	Leszek Czerwiec
Death Race	307550		Przemek Wienckowski
Deflector	249510	(57)	Jacek Glapiak
Delta	109630		Madej
Dig Dug	635850	(60)	Arkadiusz Schultek
Digger	36750		Mateusz Ananicz
Diversted Bell	1000700		Marcin Flegler
Dogs Of War	255000		Adam Bkorka
Domain Undead	1580		Jaroslaw Banachowicz
Don Strikes Back	8930		Tomasz Baranowski
Donald Duck	31	$	Jasiu Giedrojc
Donkey Kong	102300		Dariusz Wacnik
Donkey Kong	76300		Roman Kopacz
Donkey Kong	83900		Hegemon
Donkey Kong Jr.	60500		Roman Kopacz
Draconus	36900		Rafal Pydzinski
Dragon Ninja	106410		Mariusz Piechowka
Drop Zone	1058680	Meg. St.	Radoslaw Wenes
Drop Zone	173550		Filip Guzla
Drop Zone	190635		Jakub Wilk
Drop Zone	293700		The Dulin
Duotris	130530		Robert Kostecki
Duotris	207260		Maciej Barczewski
Dynamix	16405		Gajosz
Eastern Front '41	55		Jaroslaw Banachowicz
Elevator Action	58500		Daniel Litwin
Eliminator	22025	(4)	Gajosz
Encounter	60400		Lucky Strus
Enduro Race	1423250	(4)	Sebastian Kosiba
Espiral	97140		Darek Kroczek
Exed Exes	65300		Daniel Litwin
Exolon	106800	(59)	Mariusz Duka
Exploding Fist	176400		Tomek Szukczynski
Exploding Fist II	40400		Romek Masztalerz
Express	13330		Rafal Mazur
Express Raider	87320		Pawel Pasamonik
Extirpator	41000		B.M.Z.
Extirpator	45000		Lucky Strus
Extirpator	52400		Przemek Wienckowski
F-15 Strike Eagle	31300		Marek Rusiecki
F-29 Retaliator	16000		Pawel Parys
Falcon II	6300		Rafal Mazur
Fire Chief	20241		Przemek Wienckowski
Fire Chief	3204		Jaroslaw Banachowicz
Fire Galaxy	45100		Piotr Szmais
Fist +	131850		Lubomir Stasiak
Flak	66500		Michal Slaby
Flash Bier	1061	(16)	Krzysztof Kowal
Flash Bier	1064	(15)	Zbigniew Kowal
Flying Shark	321410		Kigen
Footballer Of Y	604608	super	Wojtek Dabrowski
Fort Apocalypse	72276		Piotr Rozenfeld
Fred	28000		Roman Kopacz
Fred	300750		Marcin Zawala
Fred	31070		B.M.Z.
Frogger II	33007		Przemek Wienckowski
Frogger II	33146		Irata
Fruity Frank	3660		Tadeusz Nawalaniec
Game Over II	99900		Milosz Sosnowski
Garfield	5100		Dawid Mroz
Gauntlet	253400		Marcin & Andrzej
Ghost Chaser	10350		Tadek Pagorski
Ghost Chaser	81900		Piotr Rozenfeld
Ghost'n Gobblin	105900		Jacek Glapiak
Ghost'n Gobblins	399550		Krzysztof Stawowiak
Ghostbusters	236400	$	Piotr & Sergiusz
Gianna Sisters	74575		Agnieszka & Family
Gianna Sisters	83205		Smater A.
Gladiator	15650	(8)	Krystyna Torlinska
Goonies	33555		Adam & Przemek
Goonies	49755		Marcin Dabrowski
Grand Prix Simul. II	55	%	Ghost
Grand Prix Simulator	7100		Przemek
Green Beret	131500		Krzysztof Goworek
Green Beret	158254		Jacek Glapiak
Green Beret	66380		Maciek Walkowiak
Gremlins	274324	•	Maciej Koscielniak
Gremlins	500002		Marcin Dabrowski
Gryzor	719900		Krolik
Gryzor	732700		Gajosz
Gryzor	611400		Krzysztof Dadej
Gunfighter	1109	$	Tomek Zylkowski
Gunfighter	3115	$	Rafal Mazur
Gunfire	3190	$	Piotr Rozenfeld
Gunrunner	118050		Marcin
Gunship	655310		Pawel Parys
Gyruss	412300	(38)	Kazimierz Mielczarek
Gyruss	491105		Marek "Cure" Tomkowicz
Gyruss	502200	(45)	Tomek Zarczuk
Hard Hat Mack	15250		Tomasz Mika
Harrier Attack	69380		Tadeusz Nawalaniec
Hellfire	165975	(6)	Sebsoft
Henri	49850		Piotr Pagorski (tata)
Henri	53030		Tadek Pagorski
Hero	110700		Konrad Kunicki
Hoppin Mad	9500		Rafal Mazur
Hot Rod	156320		Jarek Tarczewski
Human	550100	(4)	Sebastian Wroblewski
Hyper Olimpic	154469		Przemek Wienckowski
Hyperblast	30100		Piotr
Hysteria	64300		Gajosz
IK+	134800	megahero	Mariusz Piechowka
Ikari Warriors	1083800		Adam Helak
Ikari Warriors	1157100		Maciej Kleiber
Ikari Warriors	3233200		Jacek Glapiak
Inside	11010		Robbocop
Int. Football	0	append kmp	pKonrad Kazmierski
Int. Football	16	z komp.	Grzegorz Kazmierski
Int. Football	8		Andrzej Citowicz
Into The Eagle Nest	278550		Artur Sokolowski
Ivanhoe	100800		Grzegorz Jarzebowski
Ivanhoe	156490		Adam Skorka
Ivanhoe	238400		Maciej Koscielniak
Ixion	250520		Tadek Pagorski
Ixion	264970		Jerry
Ixion	273590		Irata
Ixion II	341050		Przemek Wienckowski
Ixion II	347310		Artur Kujawinski
Janit Joe	54725		Marcin Dudarski
Jet Bike Simulator	6300		Maciej Barczewski
Jet Boot Jack	81250		Krzysztof Dolegowski
Jet Pac	49605		Jacek Szlachta
Joe Blade	16400		Tomasz Baranowski
Joust	1524050		Krzysztof Kuc

Jumbala	6300		Dawid Mroz
Jump	439		Jakub Wilk
Jump	546		Blawomir Siaglo
Jump	9080		Grzegorz Przekop
Jumping Jackson	22000		Grzegorz Jarzebowski
Jungle Hunt	18450		A.P.
Kangaroo	29750		Zaba
Kariera	2108863	DM	Maciej Ignar
Kariera	3281402	DM	Ryszard Jeziorny
Kariera	4123883	DM	Marcin Kedziolka
Kennedy Approach	10500	$	Jaroslaw Banachowicz
Keystone Kapers	71100		Tomek Czarnuch
Keystone Kapers	71700		Arek Kroplewski
Keystone Kapers	72100		Przemek Wienckowski
Krakout	2199590		Robert Buda
Krakout II	580860		Jacek Glapiak
Krakout !II	512969	(64)	Piotr Grzybowski
Laser Gates	86530		Marcin Macko
Laser Hawk	120540		Wojtek Jaworski
Last Starfighter	125600		Tomek Zylkowski
Last Starfighter	268100		Przemek Wienckowski
Le Mans	198340		Piotr Czapiewski
Lee Enfield	64920		Adam Helak
Legacy !I	515000		Dariusz Wacnik
Licence To Kill	33000		Bartosz Konarski
Light Force	1253050		Robert Brys
Loco	38275		Strus & B.M.Z.
Lord Of The Orb	51015		Jaroslaw Banachowicz
Los Angeles	121307		Robbocop
Lost Tomb	17400		Przemek Wienckowski
Maggotmania	95345		Rafal Mazur
Manic Miner	12739		Krzysztof Kowal
Manic Miner	39160		Marcin Dabrowski
Marauder	190000		A.P.
Mario Bros	42600		Arkadiusz Schultek
Mario Bros	68000		Dariusz Wacnik
Megamania	52800		Tomek Krasnowolski
Mercenary I	640000		Deathliks Kuba
Micro Ball	397270		Jacek Bzlachta
Midnight Resistance	27100		Czarek
Midnight Resistance	8200		Grzegorz Jarzebowski
Mig-29 Soviet Figh.	31250	(4)	Jan Krawczyk
Mikie	140000		Smater A.
Millipede	313253		Przemek Wienckowski
Millipede	327658		Maciej Ignar
Miner 2049er	150420		Andrzej Ziolkowski
Mirax Force	68375	(3)	Marcin Muchowski
Misja	105050		Tomek Zylkowski
Misja	208500		Marek Rusiecki
Misja	61800		Master & Simulation
Miss Pacman	20850		Crazy Player
Missile Command	650000		Maly
Monster Bmash	14139		Marcin Starczewski
Monte C Cassino	21100000		F. Zbikowski
Moon Patrol	73200		Zombie
Mountain Bike	22500		Artur Kujawinski
Mouse Trap	1400		Sebastian Zaborowski
Mouse Trap	4280		Mariusz Raclawski
Mouse Trap	4360		Roman Kopacz
Mr. Dig	459340		Grzegorz Budzinski
Mr. Do	248380		Maciej Ignar
Mr. Do	248550		Maciej Koscielniak
Mr. Do	870550		Jan Zawala
Mr. Robot	259470		Roman Kopacz
Mr. Robot	278710		Mariusz Raclawski
Mr. Robot	368280		Dariusz Wacnik
Mule	116	$	Pawel & Mariusz
Nadral	11405		Piotr Marcinkowski
Nadral	176870		Przemek Wienckowski
Nadral	25695		Tomek Zylkowski
Nexuss	76911		Jarek Wronski
Night Magic II	283320		Radoslaw Roszak
Night Mission	276900		Lukasz Papst
Night Mission	839640		Robert Grzempczynski
Ninja	20349		Marcin Kuza
Ninja	28000		Zaba
Ninja Commando	57391		C.M.
Ninja Master	31115		Robbocop
Ninja Warriors	19400		Mariusz Piechowka
Ninja Warriors	28500		Pawel Zaborowski
O'Riley's Mine	12487000	$ (34)	Adam Raszkiewicz
Olimpic Bkier	558		Grzegorz Przekop
Olimpic Bkier	878		Lukasz Papst
Olimpic Bkier	687		Tadek Pagorski
One Man & His Droid	6980		Przemek Wienckowski
Operation Thunderbo.	2321500		Pawel Szymczyk
Operation Wolf	198700		Simon Cobb
Operation Wolf	279100		Robert Gajek
Operation Wolf	544782		Czarek
Out Run	1295880	(5)	Gajosz
Out Run	162708390	!BM	Wojtek Gleniec
P-47	48700	(4)	Marek Jankowski
Pac Man	130370		Zaba
Pacmania	176000		Milosz Bosnowski
Panama Joe	65250		Daniel Litwin
Pang	361850	(21)	Mariusz Piechowka
Panic Express	18380		Pawel Dlugosinski
Panic Express	18680		Roman Kopacz
Panther	20500		Jaroslaw Banachowicz
Panther	35500		Przemek Wienckowski
Paper Boy	10250		Jakub Gajewski
Pastfinder	218260	Cos.Hop.	Radoslaw Wenes
Pastfinder	24455		Przemek Wienckowski
Paul Der Kafer	16010		Andrzej Zamljski
Pengo	120620		Darek Kobalak
Phobos	118250		Piotr Pagorski (tata)
Phobos	158630		Tadek Pagorski
Phoenix	88800		Konrad Kunicki
Pipemania	280000		Mariusz Walendowski
Pippo	528260		Zybex
Pirates Of B.C.	264480		Sebastian Sadowski
Pirates Of B.C.	281854		Maciej Ignar
Pitfall !!	322539		Przemek Wienckowski
Pitfall II	36148		Rafal Mazur
Pole Position	103450		Pawel Staszewski
Pole Position	107000		Piotr Kaliski
Pole Position	92750		Sebastian Jaroszewski
Pole Position II	108700		Dariusz Wacnik
Police Quest	182		Jarek Tryzno
Pooyan	214750		Dariusz Wacnik
Pooyan	215650		Maciej Koscielniak
Pooyan	224750		Bartek Kucharski
Powerdrift	894170	(5)	Gajosz
Preliminary 16K	875000		Pawel Koronkiewicz
Preliminary Monty	0	przekret	Robert Pawiak
Preliminary Monty	561850		Waldemar Kozlowski
Preliminary Monty	864350		Pawal Potera
Prohibition	69900	$	Janusz Giedrowicz
R-Type	223900		Jacek Glapiak
R-Type	293100		Czarek
R.I.B.K.	6815	(7)	Gajosz
Raid Over Moscow	248220		Marcin Dabrowski
Rampage	40760		Silver-Soft
Raster	273800		Adam Jeziorski

Reach For The Sky	45000		Tomasz Kramnik
Red Heat	57365		Mariusz Piechowka
Red Heat	62270		Gajosz
Renegade	218200		Krzysztof Goworek
Renegade	225300		Czarek
Retrograde	510200		Ryko
Return Of Jedi	119874		Daniel
Rick Dangerous	130000		Ernest Nowicki
Ricochet	411905		Gajosz
River Raid	150450		Sebastian Zaborowski
River Raid	189640		Rafal Niemczyk
River Raid	265770		Robert "Tag" Kepa
Robbo !	85225		Hubert Tuszynski
Robin Hood	14540		Andy
Robocop	357200		Maciej koscielniak
Robocop !!	20375		Mariusz Piechowka
Ro!!!ng Thunder	38060		Jacek Szlachta
Rygar	113200		Zeus
Saboteur	48000		Tomasz Kramnik
Satan's Hollow	112700		Piotr Kaliski
Satan's Ho!low	222500		Roman Kopacz
Schoot Out	75440		Jacek Szlachta
Screaming Wings	365470	(41)	Tomek Zarczuk
Screaming Wings	388840		Michal Jamroziak
Sea Fox	36040		Piotr Rozenfeld
Sea Wolf II	1000600		Arek Kroplewski
Sea Wolf II	560000		Agata Kwiecien
Side Arms	1525050		Zybex
Side Wize	57330		Zbigniew Kowal
Silent Service	116250	t	Piotr Kaczmarski
Silent Service	121750	t	Wojciech Zientara !!!
Silent Service	82100	t	Piotr Rozenfeld
Silk Worm	132500		Rafal Mazur
Silk Worm	918100		Gajosz
Skate Board	3350		Tomek Bezpalko
Soldier Fortune	56600		Basil
Boldier Of Light	27500		Danie!
Śoldier One	4		Piotr Gutkowski
Space !nvasion	592400		Sebastian
Space Lobster	2120		B.M.Z.
Speed Ace	0	42	Zaba
Spellbound	42700		Rafal Mazur
Spelunksr	105675		Jaroslaw Banachowicz
Spelunksr	199660		Piotr Marc!nkowski
Spelunksr	412875		Ireneusz Rozen
Star Riders !!	110000		Zombie
Starquake	114513	(59%)	Piotr Rozenfeld
Starquake	116837	(65%)	Przemek Wieckowski
Starquake	397060		Jacek Glapiak
Startrek	156230		Piotr Pawlak
Stealth	57010		Maciej Robakowski
Storm Warrior	84400		Gajosz
Street Surfer	3823		Gajosz
Strike Force Cobra	44	%	Jacek G!apiak
Strip Poker	415	$ Cand!	Robbocop

SPORT I WYŚCIGI

Caveman Ughl	101.3s dinozau.	Robert Grzempczynski
Caveman Ligh!	18.4s rozpalan.	Robert Grzempczynski
Caveman Ugh!	35.7s ucieczka	Robert Grzempczynski
Caveman Ugh!	85m rzut dziew.	Zbyszek "Pryla" Labuda
Decathlon I	11.01m w dal	Arek Wozniczka
Decathlon I	2.60m wzwyz	Bmater A.
Decathlon I	29,08s 400m	Maciej Wilangowski
Decathlon !	31,68m kula	Maciej Wilangowski
Decathlon !	5,40m tyczka	Kaliski, Kuza, Basiewicz
Decathlon !	8.92s 100m	Smater A.
Decathlon !!	132.45m oszczep	Arek Wozniczka
Decathlon !!	3:35:62s 1500m	Bmater A.
Decath!on II	5.08m tyczka	Arek Wozniczka
Decathlon II	75.90m dysk	Arek Wozniczka
Decathlon !!	9.26s plotki	Arek Wozniczka
Fast Break	60:14 4x3m!n	Smater A.
Grand Prix Circuit	0:52:71 Monaco	Robert Grzempczynski
Grand Prix Circuit	0:56:73 Canada	Robert Grzempczynski
Grand Prix Circuit	1:02:21 Italy	Robert Grzempczynski
Grand Prix Circuit	1:03:34 Britain	Robert Grzempczynski
Grand Prix Circuit	1:04:48 Detroit	Robert Grzempczynski
Grand Prix Circuit	1:11:68 Brasi!	Robert Grzempczynski
Grand Prix Circuit	1:14:81 Japan	Robert Grzempczynski
Grand Prix Circuit	1:18:63 Germany	Robert Grzempczynski
Hat Trick	49:0 ekspert	Smater A.
Hyper Olimpic	13.51s p.plotki	Tomasz Baranowski
Hyper Ol!mpic	2.49m wzwyz	Maciej ignar
Hyper Olimpic	9.08m w dal	Maciej ignar + Tomek Mika
Hyper Olimpic	9.30s 100m	Tomasz Baranowski
Hyper Olimpic	92.00m oszczep	Tomasz Mika
Hyper Olimpic	98.50m mlot	Maciej ignar
Kik Start	0.49.48 (4-5-6)	Pawel Zaborowski
Kik Start	0.52.68 (1-1-1)	Rafal Basiewicz
Kik Start	0:49:76 (5-5-5)	Marcin Muchowski
Kik Start	0:55:28 (7-7-7)	Marcin Muchowski
Los Angeles	14.07s p.plotki	Robbocop
Los Angeles	2.30m wzwyz	Robbocop
Los Angeles	9.08m w dal	Robbocop
Los Angeles	9.84s 100m	Robbocop
Los Angeles	91.05m oszczep	Robbocop
Los Angeles	95.75m mlot	Robbocop
Pitstop I!	3:36 Italia x 3	Smater A.
Road Race	17:08 L.A.-N.Y.	Adam Kostrzewa
Road Race	17:56 L.A.-N.Y.	Robert "Tag" Kepa
Road Race	18:02 L.A.-N.Y.	Tomek Zylkowski
Road Race	19:56 San.-Was.	Tomek Zylkowski
Road Race	21:56 Seat.-Ml.	Tomek Zylkowski
Road Race	81:05 U.B. Tour	Tomek Zylkowski
Seul Edition	14,03s kolarst.	Piotr Sitarski
Seul Edition	257 skok do wod	Piotr Sitarski
Seul Edition	67 akr. kolkach	Piotr Sitarski
Seul Edition	7.1 skok akroba	Piotr Bitarski
Sports Hero	10.01s 100m	Jacek Szlachta
Bports Hero	13.05s plotki	Jacek Szlachta
Bports Hero	8.37m w dal	Jacek Szlachta
Bpy Hunter	96575	Maciek Norberciak
Stunt Car Racer	0:45:63 little	Fox
Summer Games	100% strzelanie	Andrzej Wawrykiewicz
Summer Games	19.8 gimnast.	Andrzej Wawrykiewicz
Summer Games	48.5s plywanie	Tomasz Miks
Summer Games	6.0m tyczka	Andrzej Wawrykiewicz
Summer Games	7.13s 100m	Andrzej Wawrykiewicz
Summer Games	704 skoki/wode	Andrzej Wawrykiewicz
Winter Games !	0:36,5s sp.skat	Crazy Player
Winter Games !	10,0 hot dog	Crazy Player
Winter Games I	229,7m ski jump	Crazy Player
Winter Olympiad 98	1.31s zjazd	Lucky Strus
Winter Olympiad 68	2.08s biath!on	B.M.Z.
Winter Olympiad 68	24.50s slalom	B.M.Z.
Winter Olympiad 68	246m skok	Lucky Strus

Od dzisiaj zgłoszenia tylko na kuponach — pocztówkach!

SOS

Redakcja przyjmuje SOSy jedynie na takich kartach pocztowych, wypełnionych literami drukowanymi. Wszelkie odstępstwa od podanych zasad dyskwalifikują kupon.

TOP SECRET TOP SECRET TOP SECRET

IMIĘ.......

NAZWISKO.......

WIEK.......

ULICA,NR.......

KOD [ ][ ] [ ][ ][ ]

MIEJSCOWOŚĆ.......

TYP KOMPUTERA [ ]

[ ] TAŚMA, TURBO (jakie) [ ]

[ ] DYSK [5,25] [3,5] [3,0]

OFERTA WYMIANY

MAM [ ] GIER

INTERESUJĄ MNIE GRY TYPU: [ ]

[ ] MAM OPISY

[ ] SZUKAM OPISÓW

[ ] OFERUJĘ WYMIANĘ DOŚWIADCZEŃ

[ ] OCZEKUJĘ WYMIANY DOŚWIADCZEŃ

[ ] PROFESSIONALS - ONLY HOT STUFF

Spółdzielnia
"Bajtek"
ul. Wspólna 61
00-687 Warszawa

MIEJSCE NA ZNACZEK

KUPON PRENUMERATY

AKTUALNY DO **31.08.1991**

Co miesiąc kolejny zaktualizowany kupon.

liczba kol. zeszytów	3	6	12	liczba egzempl.
Bajtek	X	45600	91200	
Moje Atari	18000	36000	X	
TOP SECRET	21600	43200	X	

WPŁAT DOKONYWAĆ NA KONTO

Spółdzielnia "BAJTEK"
Bank "Agrobank S.A."
479994-1834-131
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

Wytnij lub zrób kserokopię i przyślij do nas.

Lista Przebojów

JAKI KOMPUTER [ ]

HITY
1.
2.
3.

ŚMIECI
1.
2.

DEMOSY
1.
2.

UŻYTKI
1.
2.

CO TO JEST

High Score

1.
2.
3.
4.
5.

OLIMPIADY i WYŚCIGI
1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.

TOP SECRET



Miejsce na korespondencję

IMIĘ

NAZWISKO

WIEK

ULICA NR

KOD

MIEJSCOWOŚĆ

Wszelkich ewentualnych wpłat dokonywać na konto:
Spółdzielnia "BAJTEK" Bank "Agrobank S.A." 479994-1834-131 ul. Grochowska 262 04-398 Warszawa

MIEJSCE NA ZNACZEK

TOP SECRET
Spółdzielnia
"Bajtek"
ul. Wspólna 61
00-687 Warszawa

Miejsce na korespondencję

Wszelkich ewentualnych wpłat dokonywać na konto:
Spółdzielnia "BAJTEK" Bank "Agrobank S.A." 479994-1834-131 ul. Grochowska 262 04-398 Warszawa

MIEJSCE NA ZNACZEK

TOP SECRET
Spółdzielnia
"Bajtek"
ul. Wspólna 61
00-687 Warszawa

imię nazwisko ....

ulica, nr ....

kod, miejscowość ....

numer prenumeratora ....

- Prenumerata zawarta przed upływem ważności kuponu gwarantuje niezmienność cen
- Przesyłka pocztowa nie wymaga dodatkowych opłat
- Minimalny czas realizacji zamówienia 4-6 tyg.
- Jeżeli w ciągu 2 tyg. od pojawienia się numeru w kioskach nie nadeszła przesyłka, redakcja prosi o kontakt
- Za błędy wynikające z niestarannego wypełnienia formularza redakcja nie ponosi odpowiedzialności
- Prosimy o wyraźne zakreślenie odpowiednich ilości egzemplarzy w tabeli

TU WKLEIĆ ODCINEK PRZEKAZU

(potwierdzenie dla wpłacającego)

CONCOURS

Jeśli już po angielsku, to powinno być „Competition", a „Konkurs" brzmi trochę wapniacko. Dlatego CONCOURS!!!

W tym numerze concours beznadziejny. Mamy nadzieję, że jest tak denny, że nikt nie odważy się przysłać rozwiązania, a jest o co walczyć. Wtedy po prostu my podzielimy się tymi dwudziestoma joystickami SV-120 ufundowanymi przez firmę „TAL", której wielkie reklamy są i tak w każdym numerze TS.

Mamy do Was pięć pytań, w temacie głównie gier komputerowych.

1. Ile opisów do gier na małe Atari było w pięciu (łącznie z tym) numerach TS? Uwaga, nie wszystkie były podpisane, że są na małe Atari.
2. Jak nazywa się główny mąciciel w grze „Feud"?
3. Ile dyskietek 5.25" da się upchnąć w pudełku oferowanym przez firmę TAL?
4. Co to za deser, który pisze o samolotach?
5. Jakiej xyvy używa Naczelny (redaktor, of kors)?

Liczymy na brak odpowiedzi, w ilości nie przekraczającej pięciu tysięcy. Po przekroczeniu tego limitu joysticki rozdajemy w częściach.

Połamania Ja-Jetz, odpowiedzi przyjmujemy do 31.08.1991 r.

redakcyjny
Brusli

CONCOURS
Top Secret

1. ____
2. ____
3. ____
4. ____
5. ____

TOP SECRET

QuickShot®

THE NEXT GENERATION

Nie ma lepszych joystików !



APACHE



PYTHON



IBM WARRIOR



MAVERICK



FLIGHTGRIP



ZDALNE STEROWANIE

STARFIGHTER



TURBO II



MYSZ

UWAGA KUPUJĄCY !

TYLKO "ELECTRONICS EXPORT" WYŁĄCZNY DYSTRYBUTOR FIRMY QUICKSHOT NA POLSKĘ ZAPEWNIA
- Gwarancję i autoryzowany serwis producenta.
- Sprzedaż promocyjną, każdy kupujący może wygrać komputer "SAM" i inne nagrody.

Żądajcie karty gwarancyjnej "Electronics Export" z zakupem.

Wyroby QUICKSHOT są do dostania w sklepach komputerowych.

APACHE 70 TYS.ZŁ, PYTHON 100 TYS.ZŁ, WARRIOR IBM 130 TYS.ZŁ, MAVERICK 180 TYS.ZŁ
FLIGHTGRIP 95 TYS.ZŁ, STARFIGHTER 450 TYS.ZŁ, TURBO 95 TYS.ZŁ, MYSZ 325 TYS.ZŁ
Maksymalne ceny detaliczne, mogą ulec zmianie. Joystiki nie mają kontaktów metalowych.
UWAGA SKLEPY-Adres najbliższej hurtowni otrzymasz dzwoniąc Warszawa tel(2)635 9940
UWAGA HURTOWNIE-Poszukujemy dodatkowych hurtowni-inf.Warszawa fax(2)635 9941

"Electronics Export" dystrybutor QUICKSHOT i komputerow SAM